



Interjera dizains

Priekšmeta *Dizains un tehnoloģijas* mācību līdzeklis
Autore: Liene Jākobsone (dipl. arch., Mg. art.)

Visās Latvijas skolās no 2020. gada septembra pakāpeniski tiek ieviests pilnveidotais mācību saturs un pieeja (Valsts izglītības satura centra (VISC) vadītais projekts *Kompetenču pieeja mācību saturā* jeb *Skola2030*). Līdztekus jau zināmajām mācību jomām būs jānācās jauna – tehnoloģiju mācību joma. Domājot par tehnoloģijām, parasti prātā nāk mobilie tālruni vai datori, tomēr plašākā nozīmē tehnoloģija attiecas uz jebkurām cilvēka radītām lietām un to tapšanas procesiem.

Nodibinājuma *IT Izglītības fonds* projekta *Start(IT)* ietvaros ir tapuši bezmaksas materiāli datorikas un programmēšanas mācīšanai skolās. Datorikas priekšmeta mācīšana 2015. gadā tika sākta 156 Latvijas skolās, bet no 2020. gada septembra tas ir viens no tehnoloģiju jomas priekšmetiem, kas būs jānāc visās Latvijas skolās. Tehnoloģiju jomā ietilpst arī mācību priekšmets *Dizains un tehnoloģijas*, kas aizstās līdzšinējo mācību priekšmetu *Mājturība un tehnoloģijas*, un skolām būs iespēja to piedāvāt kā izvēles kursu vidusskolas posmā.

2020. gadā tapa bezmaksas mācību materiāli, kas palīdz pedagogiem apgūt tādus dizaina virzienus kā vides dizains, interjera dizains, modes dizains un produktu digitālais dizains. Mācību materiālos iekļauti aktuāli vietējie un starptautiski piemēri, darba uzdevumi un darba lapas, kas var noderēt, lai organizētu darbu mācību stundās. Mājaslapā startdesign.lv pašmācībā var apgūt dizaina domāšanas procesu – darba metodi, kas noderēs, ne tikai mācot priekšmetu *Dizains un*

tehnoloģijas, bet arī datoriku, programmēšanu. Šī metode var būt noderīga arī, lai risinātu dažādas problēmsituācijas skolas ikdienas dzīvē.

Lai palīdzētu sagatavot vidusskolas pedagogus mācību priekšmeta *Dizains un tehnoloģijas* pasniegšanai, mūsdienīgu mācību materiālu izveidē IT Izglītības fondam 2019. gada decembrī pievienojās Latvijas mobilo sakaru operators SIA *Latvijas Mobilais Telefons* (LMT) un inovāciju kvartāls *VEFRESH*.

Mēs nevaram paredzēt, kādas profesijas būs pieprasītas tuvākā vai tālākā nākotnē, tāpēc mūsdienīgā izglītībā svarīgi koncentrēties uz zināšanu, prasmju un vērtībās balstītu ieradumu izkopšanu.

IT Izglītības fonda atbalstītāji ir *Accenture*, Rīgas Tehniskā universitāte, *MAK IT*, LMT, *eazyBI*, *VEFRESH*, *VISMA*. Fonda sadarbības partneri ir *Codelex*, *RIGA COMM*, *Printful*, *Baltic3Deu*, Latvijas Universitāte, Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģiju asociācija, Latvijas Informātikas skolotāju asociācija, Rīgas Valsts 1. ģimnāzija, Rīgas 22. vidusskola, *Skola2030*, VISC un Transporta un sakaru institūts.

© IT Izglītības fonds

Autore:
Liene Jākobsons

Redaktors:
Osvalds Zebris

Korektore:
Rita Elstiņa

Dizains:
Elīna Primaka

SATURS

4	levads
7	Izpēte un dizaina uzdevums
18	Projektēšana
42	Lietotie termini



IEVADS

Metodiskā materiāla organizācija un saturs

Šis materiāls iecerēts kā pirmais ieskats interjera dizainā. Pēc tā parauga izstrādāts mācību kurss ļaus skolēniem izprast telpas dizaina pamatprincipus un sniegs lielas priekšrocības turpmākajās dizaina studijās. Interjera dizaina process mācību materiālā aplūkots maksimāli pietuvināti dzīvei, ļaujot izprast gan lietotāja, gan pasūtītāja, gan arī paša dizainera pozīciju. Tas strukturēts trīs daļās:

- ievadā izklāstīta **interjera dizainera loma** un *ieskicēta* profesionālā kompetence;
- otrajā daļā skaidrots **pirmais dizaina procesa posms – izpēte** –, kas ietver gan lietotāja iepazīšanu un dizaina uzdevuma izveidi, gan pašu telpu un to apkārtnes izzināšanu un dokumentēšanu;
- trešā daļa veltīta **interjera dizaina nozīmīgākajai daļai – projektēšanai** – un izseko to soli pa solim, sākot ar pirmās koncepcijas veidošanos un beidzot ar gatava projekta prezentāciju.

Metodiskajā materiālā nav iekļauts pēdējais interjera dizaina posms – realizācija – un ar to saistītā detalizācija un autoruzraudzība, jo mācību laikā projektu realizēt nav iespējams.

Dizaina procesu aprakstošais teksts ir papildināts ar uzdevumiem un interjeru

piemēriem no Latvijas un ārvalstīm. Uzdevumi būtu jāuztver kā ieteikumi, ko pasniedzējs var mainīt pēc saviem ieskatiem vai vajadzībām (var izstrādāt vienu projektu kursā vai sadalīt kursu vairākos uz noteiktām tēmām fokusētos patstāvīgos darbos). Savukārt interjeru piemēri izvēlēti tā, lai pēc iespējas uzskatāmāk paskaidrotu katrā nodaļā aprakstīto tēmu, un tos var izmantot arī darbā ar skolēniem.

Kopumā uzsvars likts uz diviem būtiskākajiem dizaina jautājumiem – “kam?” un “kāpēc?” Šie divi jautājumi ir saistīti, pirmkārt, ar lietotāju, kas ir centrālais elements jebkurā dizaina procesā, otrkārt, ar dizaina jēgu, bez kuras vispār nav pamatojams neviens dizaina lēmums. Atbildes uz jautājumu “kam?” galvenokārt meklējamas izpētes posmā, kad notiek lietotāja un pasūtītāja iepazīšana un dizaina uzdevuma sastādīšana. Tomēr par to nedrīkst aizmirst nevienu dizaina procesa stadijā, – ikvienam lēmumam un risinājumam jārezonē ar lietotāja vajadzībām un interesēm. Jautājums “kāpēc?” ir dizaina koncepcijas pamatā; arī uz to ir jāspēj rast atbildes visā dizaina procesā. **Ikvienam risinājumam jābūt ar jēgu un pamatojumu.**

Metodiskajā materiālā apzināti nav iekļauti dažādi tehniski aspekti, kas saistīti, piemēram, ar konstrukcijām vai inženiertehnisko tīklu projektēšanu. Izlaista arī detalizēta informācija par rasējumu noformēšanu un projektu saskaņošanu pašvaldību instancēs.

Šīs zināšanas skolēni varēs iegūt specializētās studijās, ja tie pēc vidusskolas izvēlēties dizainu apgūt profesionālā līmenī, turklāt daudz kas no tā visefektīvāk apgūstams tieši praksē.

Kas ir interjera dizains?

Nereti manāms, ka sabiedrības priekšstats par interjera dizainu ir ļoti šaurs – pastāv uzskats, ka šī dizaina nozare saistīta tikai ar telpas estētiku. Patiesībā interjera dizains ietver dažādus aspektus un, lai to kvalitatīvi praktizētu, dizaineram nepieciešamas zināšanas gan dizaina teorijā, gan arhitektūrā, tam jāpārzina mākslas, dizaina un arhitektūras vēsture, jāorientējas tehnoloģijās un ēku konstruktīvajos risinājumos, kā arī jāspēj operēt ar socioloģijas un psiholoģijas pamatprincipiem.

Labs interjera dizains telpu dara ne vien vizuāli pievilcīgu, bet arī vienkāršāk un patīkamāk lietojamu. Ar dizaina paņēmieniem telpu organizē, ļauj cilvēkiem tajā vieglāk orientēties, turklāt dizains var ierosināt arī pavisam jaunus veidus, kā dzīvot, strādāt un atpūsties. Noteiktu publisku funkciju telpās (piemēram, restorānos, veikalos, sporta zālēs, viesnīcās u. tml.) interjers var būt ļoti nozīmīgs arī attiecīgā biznesa panākumu veicināšanā.

Ar interjera dizainu profesionāli nodarbojas dažādi speciālisti, un no viņu kompetences atkarīga pieeja telpas veidošanai. **ARHITEKTI** ir mācīti projektēt ēku pārbūves vai jaunas ēkas. Tie pārzina būvniecības konstruktīvos risinājumus un inženiertehnisko tīklu (apkure, ventilācija, ūdens apgāde, kanalizācija u. tml.) izbūves principus. Strādājot ar projektiem, arhitekti projektējamās struktūras izvērtē visai plašā kontekstā, ņemot vērā gan ēkas celtniecības vietu, gan ēkas un apkāmes vēsturisko attīstību, gan arī dažādus sociālus, praktiskus un psiholoģiskus aspektus. Reizēm viņu darba uzdevums ir tikai pašu ēku projektēšana, taču citkārt arhitekti to paplašina un veido arī detalizētus interjera dizaina risinājumus.

INTERJERA DIZAINERI (citur pasaulē saukti arī par interjera arhitektiem) veido iekštelpu dizainu pastāvošām ēkām vai celtnēm, kuras jāprojektē. Viņu pienākumos ietilpst telpu pielāgošana konkrētām funkcijām, kā arī ergonomiskas, saprotamas un estētiskas vides radīšana. Interjera dizaineriem ir vispārīgs priekšstats par ēku konstrukcijām un inženiertehniskajiem tīkliem, un viņi var paredzēt arī iekštelpu pārplānošanu, pieaicinot attiecīgajā jomā sertificētos speciālistus, kas izstrādā minēto sadaļu tehniskos risinājumus. Veidojot interjeru pastāvošās ēkās, dizaineri paldzina to mūžu, piemērojot telpas laika gaitā mainīgajām lietotāju prasībām un vajadzībām. Dizainers rūpīgi izpēta arī ēkas arhitektūras vēsturi un telpu līdzšinējo izmantojumu, lai jaunais

risinājumus integrētu, saglabājot saikni ar vēsturisko mantojumu.

INTERJERA DEKORATORA pienākumos ietilpst tikai izskata uzlabošana, neskarot telpu plānojumu un citus ēkas strukturālos elementus. Dekorators strādā ar virsmu materiāliem, tekstūru, krāsu, mēbeļu izvietojumu un apgaismojumu, lai telpā panāktu funkcionālajām prasībām un lietotāja vēlmēm atbilstīgu sajūtu.

Arhitekta vai interjera dizainera profesiju izvēlas cilvēki, kas izjūt sevī radošu potenciālu un ar entuziasmu vēlas to īstenot. Viņi prot ieklausīties citu vajadzībās un sajūtās, taču rod idejas arī pilnīgi jauniem risinājumiem, kas lietotājam sniedz vēl nebijušu pieredzi un padara patīkamākas tā ikdienas gaitas. Turklāt prasmīgs dizainers tieksies meklēt dziļāku nozīmi un jēgu telpas pārdzīvojumam, nevis vien radīs funkcionālu un vizuāli interesantu interjeru.

Pēdējos gados, aizvien skaudrāk apzinoties nevēlamas globālās norises – klimata pārmaiņas un bezatbildīga patēriņa pieaugumu –, **īpašs izaicinājums ikvienam dizaineram ir ilgtspēja**. Šajā ziņā jāpievērš uzmanību ne vien materiālu un produktu izmantojumam, bet arī tam, kādus lietotāja ieradumus noteiktais interjera risinājums veicina vai – gluži pretēji – ierobežo. Arī vides pieejamības nodrošināšana visām sociālajām grupām jeb – profesionālā valodā – **iekļaujošs dizains ir kļuvis par vienu no mūsdienu projektētāja lielajiem uzdevumiem**. Tas nozīmē, ka telpas jāveido tā, lai tās būtu vienlīdz ērti lietot gan bērniem, gan senioriem, gan cilvēkiem ar kustību,

redzes vai dzirdes problēmām, gan cilvēkiem ar bērnu ratiņiem vai pat lieltārpas nesamajiem (mūzikas instrumentiem, sporta inventāru, mākslas darbiem u. tml.), ja ir šāda vajadzība telpu funkcijas dēļ.

Dizaina process

Šis termins apzīmē darbību kopumu, ar ko tiek izstrādāts dizaina risinājums, kas apmierina lietotāja vajadzības, sasniedz izvirzīto mērķi un atrisina identificētās problēmas. Lai arī interjera dizainu var aprakstīt kā lineāru procesu, kas sākas ar brīdi, kad pasūtītājs ar konkrētu uzdevumu padomā sāk sadarbību ar dizaineru, un beidzas ar realizēta interjera nodošanu ekspluatācijā, realitātē tas ietver nepārtrauktu kustību turp un atpakaļ starp dažādiem procesa posmiem. Jebkurā posmā var rasties nepieciešamība izvērtēt un mainīt iepriekšējos posmos pieņemtos lēmumus, koriģēt jau izstrādātos risinājumus, apzinoties, ka šīs korekcijas ietekmēs arī citas projekta sadaļas, pie kurām nāksies atgriezties un ko vajadzēs projektēt atkārtoti.

Šādu iteratīvu dizaina procesa gaitu nevajag uztvert kā kļūdu vai neveiksmi, tāpat kā nevajag izvairīties no atgriešanās agrākās stadijās. Gluži pretēji – **veiksmīgs iznākums ir ļoti atkarīgs tieši no dizainera neatlaidības vislabākā risinājuma meklējumos, nebaudoties apšaubīt jau pieņemto lēmumu pareizību**.



IZPĒTE UN DIZAINA UZDEVUMS

Projekta pirmajā fāzē veicamais darbs lielākoties ir izpēte. Līdztekus tai sākas koncepcijas veidošana, turklāt dizainers to visu veic, ņemdam vērā dizaina uzdevumu. Tas nozīmē, ka jebkādas izpētes darbības tiek veiktas mērķtiecīgi, virzoties uz darba uzdevuma izpildi, taču tajā pašā laikā

izpēte atklātais var kļūt par impulsu dizaina koncepcijai. Savukārt dizaina koncepcijas veidošanās var iespaidot arī dizaina uzdevumu, mudinot tajā iekļaut kaut ko jaunu, no kaut kā iepriekš paredzēta atteikties vai kaut ko mainīt.

Lietotāja iepazīšana

Lietotāja iepazīšana sākas ar mirkli, kad potenciālais pasūtītājs uzrunā dizaineru, ar kuru iecerējis sadarboties interjera projektēšanā.



Ja interjera dizains nepieciešams **DZĪVESVIETAI**, tad galvenie lietotāji būs pasūtītājs un tā ģimenes locekļi. Šajā gadījumā jācenšas saprast, kā mājokļa iemītnieki dzīvo, kādi ir viņu paradumi un ikdienas rutīna. Vēlams, lai dizainers iepazītos un parunātu ar visiem ģimenes locekļiem, tostarp bērniem. Iespējams, viņu vēlmes būs neizpildāmas vai konfliktēs ar pārējo ģimenes locekļu viedokli, taču saruna ļaus izprast, kādas ir bērnu intereses un kādās aktivitātēs mājās iesaistās visa ģimene kopā. Ja kopā plānots dzīvot trim paaudzēm, tad uz diskusiju noteikti jāaicina arī seniori, jāapzina viņu vajadzības un jāsaprot, cik lielu autonomiju viņi vēlas šādā kopējā mājvietā.



Ja interjers jāveido **DARBA VIETAI**, vispirms būtu jāuzklausa uzņēmuma pārstāvis, kas sācis saziņu ar dizaineru. Tas var būt īpašnieks, vadītājs vai kāds cits darbinieks, kurš izraudzīts šim uzdevumam un vislabāk zinās, kāda ir uzņēmuma struktūra, darba stils, vai un kā norit saskare ar klientiem un apmeklētājiem, kā arī daudzus citus specifiskus aspektus. Ar interjera dizaina palīdzību iespējams organizēt noteikta veida darba norises uzņēmumā, radīt gaisotni, kas pauž tā vērtības, kā arī motivēt darbiniekus būt produktīvākiem un lojālākiem. Šādi veiksmīgi dizaina risinājumi iespējami tikai

tad, ja notiek sadarbība starp dizaineru un uzņēmuma atbildīgo pārstāvi. Tā kā dizaina lietotāji šajā gadījumā būs visi uzņēmuma darbinieki, ir jāapzina un jāņem vērā arī viņu viedoklis, ja vien tas nekonfliktē ar visa kolektīva vajadzībām un uzņēmuma mērķiem. Lielākās organizācijas pašas veic darbinieku aptaujāšanu, un dizainers var uzzināt, kādi ir galvenie secinājumi un identificētās problēmas.



Ja interjers jāveido **PUBLISKAS FUNKCIJAS TĒLPĀM** (piemēram, kafejnīcai, sporta zālei, veikalam), saruna ar pasūtītāju galvenokārt būs par uzņēmuma tēlu un konkrētā biznesa koncepciju (piemēram, vīna bārs vai maiznīca, preces bērniem vai specializēts veikals makšķerniekiem). Lietotāji šajā gadījumā ir gan darbinieki, gan apmeklētāji. Dizaineram ir jāsaprot darbinieku darba specifika un jānodrošina tai piemēroti ergonomiski apstākļi. Savukārt domājot par apmeklētāju labsajūtu, jācenšas radīt vide, kas ir ne vien ērta un estētiski baudāma, bet kurā telpas dizains piedalās pieredzes veidošanā un pozitīva emocionāla pārdzīvojuma uzturēšanā. Lai arī šāds uzdevuma formulējums dizainā nepieredzējušam cilvēkam varētu likties mulsinošs, ir svarīgi jau no paša sākuma pierast pie domas, ka labs interjera dizains nav tikai estētiski atrisinātas funkcionālas problēmas. Praktizējot dizainu regulāri, ar laiku radīsies arī vajadzīgās iemaņas, taču ir būtiski, jau strādājot ar pirmajiem projektiem, tiekties pēc konceptuāla pamatojuma un meklēt dziļāku jēgu ikvienam dizaina lēmumam.

UZDEVUMI

1. uzdevums

Katrs skolēns izveido **viena fiktīva lietotāja profilu** – definē dzimumu, vecumu, profesiju, ģimenes stāvokli, eventuālus mājdzīvniekus, visbiežāk izmantoto transporta līdzekli u. tml. –, ļaujot vaļū fantāzijai. Šos lietotājus var lūgt arī uzzīmēt, jo zīmēšanas metode liek definēt īpašības, kuras rakstot varētu šķist nebūtiskas.

Pēc tam visa klase kopā apkopo statistiku par šiem lietotājiem, lai konstatētu, vai šī grupa pietuvinās reālajai situācijai sabiedrībā – vai ir aptuveni vienāda dzimumu proporcija, vai pārstāvētas visas vecuma grupas un dažādi, arī mazāk tradicionāli, ģimenes stāvokļi, oriģinālas nodarbošanās utt. Ja tā nav, tad klasē rosina diskusiju par to, kāpēc noteikta profila cilvēku šajā mazajā fiktīvajā sabiedrībā ir vairāk nekā citu. Sarunu var turpināt, analizējot, kādas specifiskas vajadzības vai prasības, kas saistītas ar vidi un interjeru, varētu būt katram no iztēlotajiem lietotājiem.

Uzdevums ļauj apjaust izeslus, kādēļ pasaulē ir tik maz iekļaujoša dizaina. Lielākoties tā ir nevis apzinātas ļaunprātības dēļ, bet gan tāpēc, ka dizaina procesā iesaistītajiem cilvēkiem noteiktas lietotāju grupas vienkārši nav ienākušas prātā. Lai mazinātu šādu iespēju, dizaineriem jāradinās domāt iekļaujoši.

2. uzdevums

Skolēniem uzdod izstaigāt skolu (vai konkrētas tās telpas, piemēram, garderobi,

sporta zāli, ēdnīcu, tualetes) **un izvērtēt, vai vide ir iekļaujoša**. Uzdevumu var padarīt interesantāku, lūdzot katram skolēnam vidi vērtēt no iepriekšējā uzdevumā izveidotā lietotāja perspektīvas. Secinājumus noformē prezentācijas veidā, attēlojot identificētos trūkumus zīmējuma vai foto tehnikā un papildinot tos ar aprakstu. Darbu var veikt individuāli vai nelielās grupās. Jāpievērš uzmanība tam, ka ar iekļaujošu vidi nav jāsaprot tikai telpas, kas nav pieejamas cilvēkiem ar kustību traucējumiem. Noteiktām lietotāju grupām grūtības var radīt nevietā instalēts gaismas slēdzis, pārāk smagas durvis, potenciāli slidens grīdas segums u. tml.

Lai arī skola primāri ir paredzēta skolēniem un skolotājiem, ir situācijas, kad to apmeklē arī citi cilvēki, piemēram, dažādi svētki, kā arī vēlēšanas, kuru iecirkņi nereti tiek iekārtoti tieši skolās. Šis uzdevums ļauj paraudzīties uz sev pazīstamām telpām no citās perspektīvas, mācot empātijas prasmes un trenējot spēju analizēt vidi pēc noteiktiem kritērijiem.

3. uzdevums

Kā interjera mācību kursa darbs var tikt uzdots izveidot interjera dizainu kādai skolas telpai (vēlams – gaitenim, atpūtas telpai, ēdnīcai vai citai koplietošanas telpai, nevis mācību klasei). Šis uzdevums ir pirmais solis dizaina procesā – lietotāja iepazīšana un viņa vēlmju un vajadzību izzināšana. Šajā nolūkā skolēni aptaujā viens otru, citu klašu skolēnus, kā arī skolotājus un citus darbiniekus; to veic sarunas veidā,

nestruktūrēti fiksējot atbildes. Ar respondenta atļauju drīkst veikt arī sarunas ierakstu. Pēcāk atbildes analizē un strukturē, izdalot atšķirīgas lietotāju grupas (skolēni, skolotāji u. tml.). Atsevišķi apkopo dažāda veida informāciju, piemēram, funkcionālās prasības nodala no estētiskiem apsvērumiem un vēlmēm, kas saistītas ar sajūtu un gaisotni telpā. Šis vingrinājums ļaus labāk izprast atšķirīgos interjera dizaina aspektus. To veicot, jāpatur prātā, ka neviens no vajadzību un prasību veidiem nav svarīgāks par citu – tiem visiem ir jāsniedz atbilde, kas visbiežāk būs kompromiss.

Kad informācija apkopota un strukturēta, skolēniem lūdz to papildināt ar vajadzībām, kas varētu rasties telpas sekundārajiem lietotājiem, kuri tajā nebūs ikdienā, bet tikai noteiktās situācijās (skatīt 2. uzdevuma kontekstā).

Dizaina uzdevums

Sākot sadarbību ar dizaineru, pasūtītājs dara tam zināmas savas galvenās vajadzības – iemeslu, kāpēc nepieciešami interjera dizainera pakalpojumi. Tas arī ir pirmais dizaina uzdevums. Šī provizoriskā uzdevuma detalizācijas pakāpe var būt ļoti dažāda noteiktās situācijās. Ir pasūtītāji, kas veido sarakstu ar dažādām ļoti specifiskām prasībām un vispusīgu informāciju par telpām, ko jāprojektē, un to lietotājiem, taču ir arī cilvēki, kas dizaineram dod uzdevumu "izveidot skaistu un ērtu vidi, kurā patīkami uzturēties". Jebkurā gadījumā tas ir sākums

dizainera un pasūtītāja darba attiecībām, un nākamais solis ir šo uzdevumu pilnveidot, lai, abām pusēm sadarbojoties, nonāktu pie definitīvā darba uzdevuma, uz kā pamata iespējams slēgt līgumu un sākt interjera projektēšanu. **Definitīvais dizaina uzdevums ir saraksts, kurā maksimāli detalizēti paustas visas pasūtītāja vajadzības un vēlmes – gan funkcionālās un praktiskās, gan emocionālās un estētiskās.**

Dizaina uzdevums vienmēr ietver arī dažādus ierobežojumus, piemēram, darbiem atvēlēto budžetu, realizācijas termiņu, noteiktu materiālu lietojumu u. tml. Šādi ierobežojumi nav nekas slikts un nereti pat var iedvesmot, radot dizaina koncepciju, kura saistīta ar kādām noteiktām prasībām. Galu galā arī pati fiziskā telpa ir ierobežojošs faktors. Dizaina uzdevuma analizēšanas un precizēšanas laikā iespējams arī vairāk uzzināt par lietotāju, tāpat var teikt, ka šīs divas fāzes dizaina procesā daļēji pārklājas.

4. uzdevums

Skolēni iztēlojas sevi pasūtītāja lomā, ņemot vērā lietotāja izpētē iegūto informāciju (3. uzdevums), izveido dizaina uzdevumu izvēlētajās skolas telpas interjera dizainam. Darbu veic individuāli vai mazās grupās un dizaina uzdevumu noformē kā teksta dokumentu. Noslēgumā rīko diskusiju, kurā katru grupu lūdz pastāstīt, kas no uzdevumā iekļautā šķiet īpaši būtisks, un pamatot, kāpēc (piemēram, kāda konkrēta funkcija, kas jānodrošina, vai īpaša gaisotne, kas būtu jāpanāk telpā).

Šis uzdevums ļauj uz dizaina procesu palūkoties no pasūtītāja un lietotāja perspektīvas, bet diskusijas laikā informāciju analizēt jau caur topošās dizaina koncepcijas prizmu.

Telpu izpēte un fiksācija

Dizainers pirms darba pamatīgi izpēta un dokumentē telpas, kurām jāveido interjers. Izpētē iegūst dažādu informāciju – daļa no tās ir uzmērāma un uzskaitāma (telpas izmēri, konfigurācija), daļa ir dokumentējama vizuāli, fotogrāfijas tehnikā (tekstūras, krāsas), daļa ir noskaidrojama, analizējot gan uz vietas redzamo, gan literatūrā atrodamo (piemēram, vēsturiskais konteksts), bet vēl cita ir tverama tikai ar sajūtām. Visas četras kategorijas ir vienlīdz svarīgas, turklāt jebkurā interjerā tieši fiziskās struktūras būs tās, kas noteiks funkcionalitāti, estētiku un lietotāja sajūtas telpā. **Dizaineram ir jāiemācās analizēt informāciju tā, lai izprastu sakarības starp materiālo un nemateriālo dizaina komponenti.**

Ja interjers jāveido jaunbūvē, tad dizaineram ir jādefinē telpas raksturs, vēlams, sadarbojoties ar ēkas arhitektu, kā arī ņemot vērā dažādus citus faktorus, tāds kā ēkas novietojums, lietotāja profils, telpu funkcija u. tml. Tomēr realitātē interjera dizains biežāk nepieciešams ēkās, kurās telpas jāpiemēro jaunai funkcijai vai citam lietotājam. Šajās situācijās ir jāizpēta, kāda ir ēkas vēsture. Noskaidrojot, kurā laika periodā tā būvēta,

varēs arī secināt, kādi ir izmantotie materiāli un konstruktīvie principi. Piemēram, 19. un 20. gadsimta mijā būvētie īres nami ar komercietpām pirmajā stāvā lielākoties ir ar bieziem ķieģeļu mūriem, koka siju pārsegumiem, un zem apmetuma slēpjas koka starpsienas, savukārt padomju periodā celtās daudzdzīvokļu mājas lielākoties saliktas no dzelzsbetona paneļiem.

Attiecīgā perioda arhitektūras stils būs saistīts arī ar tikai tam raksturīgu un laikmeta funkcionālās loģikas ietekmē radītu estētiku – noteiktām telpu, logu un durvju proporcijām, griestu augstumu, rotājumiem ēkas fasādēs un iekštelpās vai, gluži pretēji, absolūtu atsacīšanos no dekoratīviem elementiem. Visbeidzot, laikam ejot, ļoti mainījusies arī mūsu sadzīve, darba pienākumi, brīvā laika pavadīšanas ieradumi, komunikācijas veids un pat ģimenes locekļu savstarpējās attiecības. Tas viss atspoguļojas ēku plānojuma loģikā – tajā, cik istabu ir mājoklī, kādas ir to funkcijas, kā tās organizētas viena pret otru, utt.

Pat ja interjers jāveido vēsturiskā ēkā, kuras telpas visdažādākajos aspektos itin nemaz vairs nešķiet piemērotas mūsdienu dzīvei, ir vērts veltīt laiku sākotnējā stāvokļa un eventuālo pagātnes pārbūvju izpētei.

Dizaineram jāizprot projekta konteksts, jo tad iespējams ne vien tehniski veiksmīgāk realizēt pārmaiņas, bet arī piešķirt dziļāku jēgu dizaina risinājumiem, bagātinot telpas pieredzi. Tas gan nenozīmē, ka vēsturiskā vidē būtu jāņemamas dekoratīvi lietot dažādo periodu elementus vai jāpiemērojas kontekstam, izvēloties senāku laiku mēbeļu un apdares materiālu pakalderinājumus. Gluži pretēji – vēsturisko papildinot ar mūsdienīgo,

kā arī saglabājot dažādu pagājušo laikmetu liecības, rezultāts būs daudzslāņains un sugestīvošs interjers, kura risinājumos būs nolasāms arī jēgpilns to pamatojums.

Piemēra analīze:

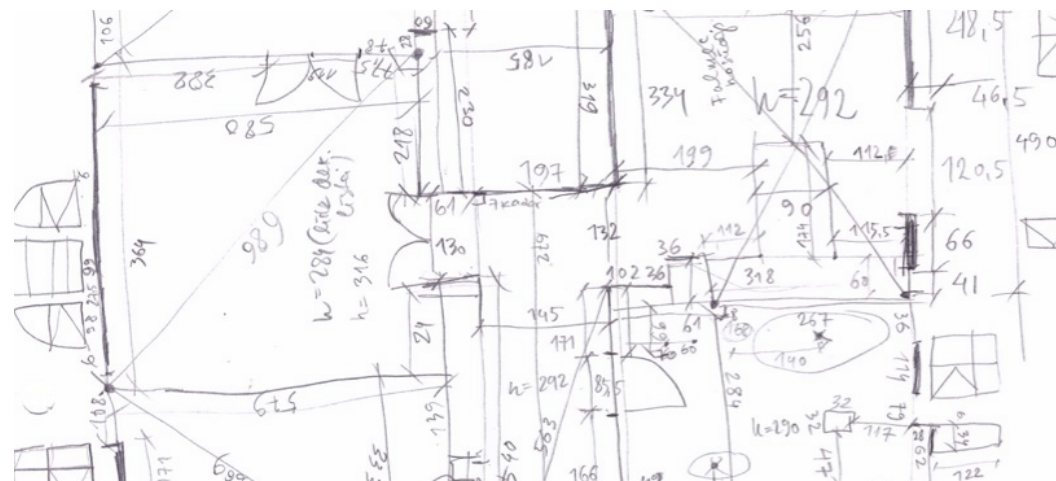
House with removed walls, Sampling, 2015

Dzīvoklis ir 20. gs. sākumā celtā Rīgas centra namā, un tā plānojums veidots saskaņā ar tā laika sadzīves organizāciju. Raksturīgākās šī perioda iezīmes ir vairākas skaidri definētas, taču bieži arī caurstaigājamas istabas, maza virtuve ar t. s. meitas istabu, pašsurs un tumšs ieejas gaitenis. Arī šajā dzīvoklī nelielas telpas ar sliktu apgaismojumu bija galvenā funkcionālā problēma, kuras risinājums kļuva par visa projekta pamatideju jeb koncepciju.

Apvienojot divas istabas un koridoru, izveidojās plaša un gaiša, mūsdienu dzīvesveidam piemērota telpa, kurā organiski integrēta arī virtuve. Tomēr par mājokļa vēsturi un tā oriģinālo plānojumu liecina bijušo starpsienu augšdaļa, kuru dizaina autori atstāja neskartu. Ar šādu



risinājumu, grīdas līmenī radot telpu vienā veselumā, joprojām vizuāli redzamas dažādās funkcionālās zonas – virtuve, atpūtas zona un ieejas gaitenis. Turklāt tas ļāvis saglabāt arī kādu citu ēkas būvniecības laikmeta iezīmi – griestu apmetuma dekorus. Visi jaunie interjera dizaina elementi (mēbeles, apgaismes ķermeņi, apdares materiāli) veidoti mūsdienīgā stilā, necenšoties atdarināt to vēsturiskos analogus. Tas attiecināms arī uz durvīm, kuru vēsturiskais oriģināls vairs nebija kvalitatīvi atjaunojams – bijušo stikloto divviru durvju vietā veidotas jaunas: funkcionālākā proporcijā un neitrālā vizuālajā veidolā.



Uzmērīšana

Pirmais praktiskais darbs, kas jāveic telpās, ko jāprojektē, ir to uzmērīšana un dokumentēšana. Tas palīdz pamatīgi iepazīt telpu *notvert tās sajūtu*. Uzmērīšanu vislabāk veikt divatā vai trijātā, jo vienam pašam ir grūti tikt galā ar lielākiem attālumiem. To dara ar rullīša mērlenti, kuras garums ir vismaz pieci metri, nereti palīgā ņemot arī lāzera mērīšanas iekārtu, kas atvieglo vertikālo izmēru ieguvu, kā arī lielāku distanču mērīšanu. Izmēru pierakstīšanai izmanto piezīmju bloku ar cietu pamatni, lai būtu iespējams veikt pierakstus, stāvēt kājās un bez atbalsta virsmas. Vispirms uz papīra ar brīvu roku uzskicē telpu plānu un tad pamazām telpas mēra dabā, izmērus pierakstot plānā. Jāmēra un atsevišķi jāpieraksta plānā gan telpas lielās dimensijas – garumu, platumu, augstumu –, gan arī visas detaļas – durvju un logu vietas un augstumus, dažādu nišu vai izvīzījumu

no sienām izmērus. Augstumus visērtāk pierakstīt atsevišķā skicē, kurā pretstatā attēlo sienu ar visām tās struktūrām – logiem, durvīm u. tml. – un to izmēriem. Jo detalizētāk veikti mērījumi, jo precīzāk pēcāk izdosies telpu atveidot rasējumos un trīsdimensiju modeļos.

Ja uzmērāma telpu grupa, piemēram, dzīvoklis, tad papildus kopējam plānam blokā lielākā izmērā skicē istabas. Līdzīgi var palielināt un detalizēt kādu telpas daļu, ja tās konfigurācija neļauj visus izmērus salasāmi ievadīt kopējā plānā. Šīs skices ieteicams papildināt ar fotoattēliem, kuros mērķtiecīgi dokumentē telpu, īpašu uzmanību pievēršot sarežģītākām detaļām. Attēli vēlāk palīdzēs tikt skaidrībā, ja kaut ko būs piemirsies fiksēt skicēs.

Nevajadzētu piemirst izpētīt plašāku telpisko kontekstu. Interjera dizainā, tāpat kā arhitektūrā, ir svarīgi zināt telpas novietojumu pret debespūsēm. Nezinot, kurā pusē ir ziemeļi, kurā – dienvidi, nav iespējams

izprojektēt ergonomisku telpu ar labu un funkcijai atbilstīgu dabisko apgaismojumu. Jāņem vērā arī apstākļi, kas ietekmē gaismas kvalitāti (piemēram, liels koks vai citas ēkas tuvu logiem). Arī viss pārējais, kas notiek ārā, var būt svarīgs. Piemēram, skats, kas paveras pa logiem, var būt nozīmīgs telpu plānojumā vai mēbeļu izvietojumā – šādā veidā interjera dizains ļauj lietotājam gūt konkrētās vides un apkāmes sajūtu, arī esot iekšelpās.



Nīderlandes vēstniecības ēka Berlīnē,
OMA, 2003

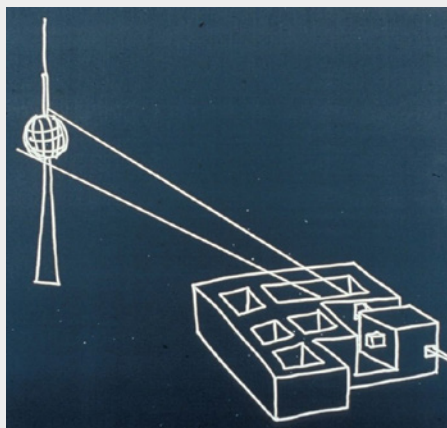
Piemēra analīze:

Nīderlandes vēstniecība Berlīnē OMA, 2003

Ēkas koncepcijas pamatā ir atsauce uz Berlīnei raksturīgo apbūvi; apjoms ir kā perforēts pilsētas vēsturiskais kvartāls mūsdienīgā materializācijā. Liela nozīme koncepcijā ir skatiem, kas no vairākām vietām ēkā paveras uz vienu no Berlīnes simboliem – televīzijas torni. Šis risinājums nav saistīts ne ar vienu no laba dizaina pamatkritērijiem – ne

ar ēkas funkcionalitāti, ne ar tās estētiku; tas ir *tikai* skats pa logu. Taču tornis, kas nav ēkas arhitektu radīts, dizainā ir kļuvis par būtisku tās sastāvdaļu. Tas piešķir ēkai īpašu emocionālu nozīmi; tā ir cieši sajūgta ar kontekstu, kurā atrodas, un gluži negaidītos brīžos atgādina par to arī lietotājiem, ļaujot vidi pieredzēt jēgpilnāk.

Ideja par televīzijas torņa iekļaušanu ēkas koncepcijā autoriem varēja rasties tikai pēc rūpīgas izpētes. Turklāt tas nav ne uzmērīšanas, ne fotofiksācijas rezultāts, bet drīzāk vietas identitātes meklējumi. Analizējot šo piemēru, redzams, kā dizaina koncepcijas veidošanās var noritēt paralēli ar izpētes posmā veicamajām darbībām un kā izpētē iegūtā informācija var kļūt par pamatu koncepcijai.



Nīderlandes vēstniecības ēkas Berlīnē
koncepcijas skice, OMA

Kad uzmērīšana pabeigta, telpu pēc skicēm, pierakstītajiem izmēriem un fotoattēliem rekonstruē rasējumos un trīsdimensiju modeļos. Rasējumus var veikt ar roku – ar zīmuli un lineālu uz papīra loksņēm –, tomēr mūsdienās rasēšana lielākoties norit digitāli – tam paredzētās datorprogrammās. Digitālā vide piedāvā daudz priekšrocību, piemēram, vienkāršāku un ātrāku rasēšanu, daudz lielāku precizitāti, iespēju zīmējumus pavairot un elektroniski nosūtīt citiem utt.

Rasēšanas datorprogrammās pēcāk iespējams veidot arī pašu projektu, ko pēc tam var izdrukāt un nodot būvdarbu veicējiem. Digitālus rasējumus var veidot CAD datorprogrammās (CAD ir saīsinājums no *Computer Aided Design* jeb 'datorizēta projektēšana'), piemēram, *AutoCAD* vai *ArchiCAD*, kuras ir paredzētas profesionālam darbam arhitektūras un interjera projektēšanā. To tehniskās iespējas ir daudzveidīgākas, taču, tās izmantojot, vajag vairāk zināšanu un iemaņu. Iesācējiem ir pieejami arī vienkāršāki digitālie rīki, piemēram, *Google SketchUp*, kas apgūstami vieglāk un ko iecienījuši profesionāļi, lai ātri veidotu telpas reprodukcijas un veiktu konceptuālu projektēšanu. Visās minētajās programmās iespējama konstruēšana gan divās, gan trīs dimensijās.

Daudzi interjera dizaineri darbā izmanto arī fiziskus mēroga modeļus, kas izgatavoti no kartona, putuplasta un citiem modelēšanai piemērotiem materiāliem. Šis formāts, lai arī neprecīzāks un krietni mazāk detalizēts par digitālo, palīdz gan pašam dizaineram, gan arī pasūtītājam un darbu veicējiem labāk izprast telpu un tajā plānotās pārmaiņas. Atšķirībā

no digitālas simulācijas fizisks modelis vizuāli nedeformē telpas proporcijas, turklāt tajā iespējams izmantot īstus materiālus, ar ko var gūt nepastarpinātu priekšstatu par krāsām un faktūrām. Tas ļauj izvairīties no pārpratumiem, kas nereti rodas, strādājot ar datorvizualizācijām. Šādam modelim piedien arī zināma abstrakcija, tajā noteikti nav jācenšas reālistiski atveidot katru sīkumu.

5. uzdevums

Skolēniem uzdod **uzmērīt telpu un atveidot to rasējumos** (ar roku zīmētos vai digitālos – atkarībā no skolā pieejamā aprīkojuma). Vēlams, lai telpa būtu skolā vai citur, kur tā pieejama arī skolotājam, kurš varētu pārliecināties par darba izpildes kvalitāti un rasējumu atbilstību realitātei.

Uzmērīšanu veic pāros vai trīs skolēnu grupās, savukārt rasējumus katrs izstrādā individuāli. Kā darba rezultātu skolēni prezentē ne tikai rasējumus, bet arī uzmērīšanas laikā veiktos pierakstus un skices. Rasējumos attēlo telpas plānu un sienu notinumu. Uzdevumu var papildināt ar prasību telpu atveidot arī trīs dimensijās – digitālā vai materiālā mēroga modelī. Ja modeli izgatavo materiālā, darbu ieteicams veikt pāros vai trijotā. Gan rasējuma, gan modeļa izgatavošanā vajag pievērst uzmanību attēlošanas mērogam (vairāk par rasēšanu, rasējumu veidiem un mērogu skatīt nodaļā *Projektēšana*).

Fotofiksācija

Fotogrāfijas izmanto gan vizuāli piesātinātas informācijas dokumentēšanai, gan arī iespaidu tveršanai un saglabāšanai. Fotografējot jāpadomā par dažāda veida kadrējumiem. Telpas kopskatu no dažādiem skatupunktiem vēlāk varēs izmantot par pamatu interjera dizaina skicēm. Detaļu pretskati no neliela attāluma noderēs, rekonstrējot tās modeli, kā arī vēlāk, kad būs jāveido detalizēti dizaina risinājumi un vajadzēs atsvaidzināt atmiņā katru telpas niānsi.

Pirmo reizi apmeklējot un pētot projektējamo telpu, dizaineri fotogrāfijās fiksē arī dažādus iespaidus, kam sākotnēji ne vienmēr ir praktisks mērķis vai pielietojums. Šajās bildēs var būt faktūras, materiālu tuvskati, ēkas detaļas, telpas lietotāji darbībā un pat skati, kuros ietverta vide ārpus pašas ēkas. Visi šie attēli kopā veido priekšstatu par projektējamo telpu, dokumentē tās raksturu un noskaņu. Pēcāk, sākot dizaina radīšanu, šie iespāidi var palīdzēt izveidot jēgpilnu un ar konkrēto vietu saistītu interjera koncepciju.

6. uzdevums

Skolēniem uzdod **fotogrāfiski analizēt telpu**. Tā var būt kāda telpa vai telpu grupa skolā, taču vēl interesantāk būs, ja katrs skolēns pats izvēlēšies kādu publisku telpu – kafejnīcu, muzeju, bibliotēku, veikalu, dzelzceļa staciju u. tml. Skolēns fotogrāfijās fiksē gan telpas kopskatu, gan arī dažādas konkrētas detaļas, materiālus, virsmas, darbības utt. Pēcāk fotogrāfijas organizē

digitālā prezentācijā (*PowerPoint, Keynote* vai PDF formātā), aprakstot arī secinājumus, kas rodas pēc šīs analīzes veikšanas. Prezentācijā iespaidus vēlams kārtot, sākot ar kopskatiem un pamazām virzoties uz niānsēm. Vēl labāk, ja prezentāciju var izdrukāt un novietot pie sienas – tad viss demonstrējamais materiāls būs pārskatāmāks un secinājumus varēs izdarīt pārliecinošāk.

Uzdevuma mērķis ir izprast, kas tieši telpai piešķir konkrēto noskaņu un sajūtu, kā dažādu materiālu, formu u. c. elementu izmantojums telpā atsaucas uz lietotāja emocionālo reakciju. Pieņemot, ka ne visi analizētie interjeri būs laba dizaina piemēri, jāmēģina identificēt arī tās fiziskās struktūras un to īpašības (materiāli, krāsas, objekti utt.), kas traucē telpu uztvert kā harmonisku vai neraisa noteiktajai funkcijai atbilstīgu emocionālu reakciju.

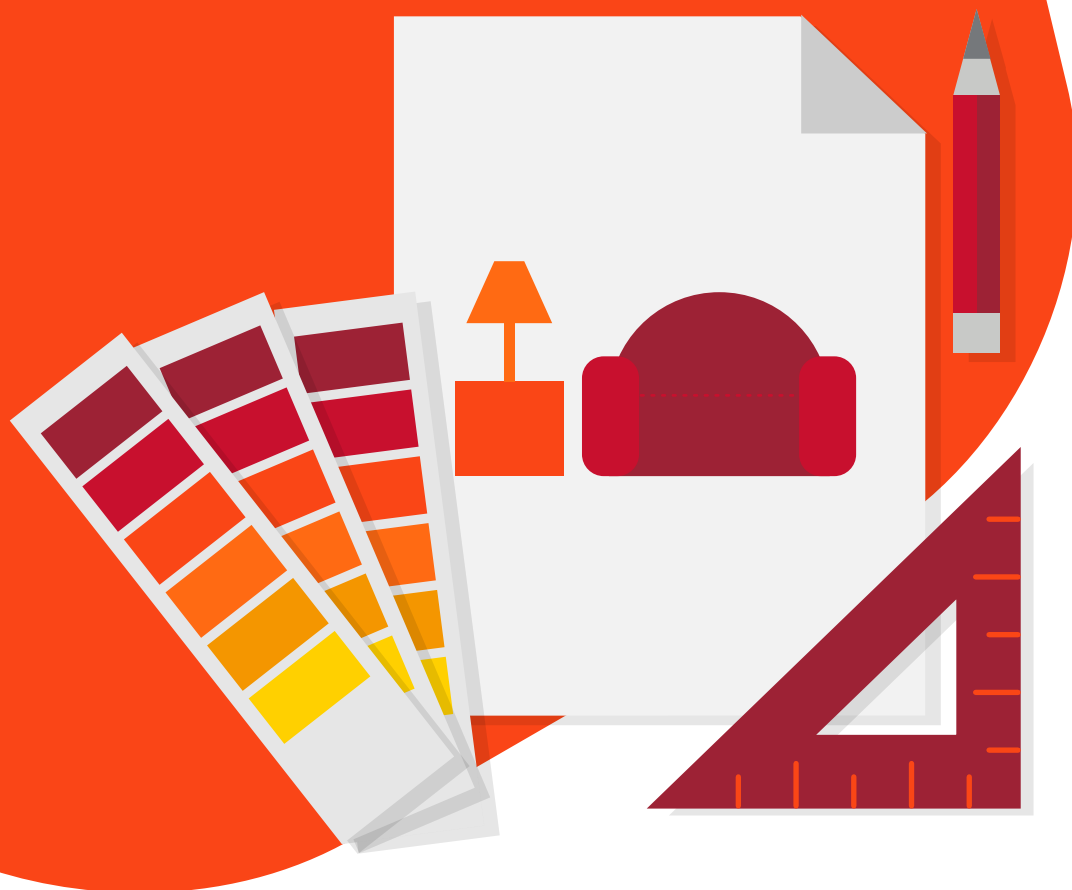
Jo labāk izdosies analizēt jau esošus interjerus, jo veiksmīgāk sanāks arī pašam mērķtiecīgi izmantot dažādus telpas veidošanas paņēmienus noteikta tēla un noskaņas radīšanai. Mācoties šādi profesionāli saredzēt un nolasīt interjeru, var noderēt gan grāmatas, gan filmas par arhitektūru un dizainu, piemēram, *Netflix* dokumentālais seriāls *The World's Most Extraordinary Homes*.

Problēmu identificēšana

Sākotnējo izpēti dizainers veic, pamatojoties uz dizaina uzdevumu. Iespējams, tajā ir iekļauta informācija arī par problēmām, kas jārisina ar interjera dizaina projektu, tomēr visbiežāk pasūtītājs vai nākotnes lietotājs visus telpas trūkumus neapzinās. **Dizainera pienākums ir nepaļauties tikai uz jau radīto dizaina uzdevumu vien**, bet jebkurā dizaina procesa fāzē to papildināt un mainīt, ja dizainers konstatē, ka tā var panākt labāku rezultātu. Izpētes posmā parasti atklājas visvairāk faktu, kas var mudināt korigēt dizaina uzdevumu; piemēram, uzmērot telpas dimensijas vai noskaidrojot to tehnisko stāvokli, tiek secināts, ka tās nebūs piemērotas iecerētajām funkcijām. Vai

arī, pavadot kādu laiku telpās, ko jāprojektē, kļūst skaidrs, ka lietotājam traucēs ielas trokšņi vai apgaismojums nebūs pietiekams. Šīs problēmas ir jāņem vērā un jārisina interjera dizaina projektā, pat ja tāds nav bijis pasūtītāja uzdevums. Jebkurā gadījumā uzmanība jāpievērš arī vides pieejamībai un ilgtspējai (gan funkcionālā, gan materiālu pielietojuma ziņā).

Gadās, ka izpētē atklājas kādas vēsturiskas detaļas, vērtīgi apdares materiāli vai informācija par ēkas kontekstu, kas liek pārskatīt iepriekš nolemtos konceptuālos uzstādījumus vai idejas par funkcionālo plānojumu. Šādi apgrūtinājumi, pat ja tie kļūst par traucēkli sākotnējo ieceru realizēšanai, nav jāuztver kā problēmas, bet drīzāk kā izaicinājumi, kas var palīdzēt rast vēl interesantākus un inovatīvākus risinājumus.



PROJEKTĒŠANA

Koncepcija

Koncepcijas veidošana sākas jau izpētes posmā, ņemot vērā izpētes posmā iegūto informāciju un radoši analizējot darba uzdevumu. "Radoši" – jo analīzi neveic tikai tāpēc, lai pētītu un sistematizētu ievāktu informāciju, bet drīzāk, lai to uzreiz izmantotu dizaina koncepcijas veidošanā. Visa dizaina

procesa laikā ir jāatceras, ka, tikai izpildot visas pasūtītāja vēlmes, vēl nebūs radīts labs interjers. Iespējams, pasūtītājs būs apmierināts, tomēr tas noteikti nedrīkst būt dizainera virsmērķis. Tieši spēcīga koncepcija būs tā, kas dizainam piešķirs *pievienoto vērtību* un unikalitāti, tāpēc **jācenšas domāt radoši, pat radikāli**, jo inovatīvākie risinājumi rodas tikai tad,

ja dizaina uzdevumam pievēršas kritiski. Jāmeklē veidi, kā lietotājs efektīvāk un patīkamāk varētu veikt ikdienas darbības, un jādomā, kādu pieredzi vide sniegs.

Triviāls piemērs: ja pasūtītājs uzdevumā norādījis, ka vēlas pārbūvēt sienu, lai iegūtu lielāku guļamistabu, ir jāsaprot, ka šo mērķi var panākt ar dažādiem līdzekļiem. Varbūt ir nepieciešams nevis palielināt telpu par dažiem kvadrātmetriem, bet drīzāk atbrīvot to no mēbelēm, izveidojot atsevišķu garderobes telpu? Iespējams, ir jārada plašuma sajūta, ko var panākt, nomainot virsmu toņus, noņemot smagnējus aizkarus, novietojot telpā kādu lielu spoguļi, paplašinot durvju ailu u. tml. Iespējams, guļamistabai piemērotāka ir pavisam cita telpa mājoklī.

Nereti pasūtītāji darba uzdevumā apzināti vai neapzināti jau iekļauj savus norādījumus par risinājumu (kā minētajā piemērā – pārbūvēt sienu). Viņu idejās vajag ieklausīties, taču jāatceras, ka pasūtītājs nav dizainers. Ja jau tas ir uzaicinājis dizaineru darba veikšanai, tad tāpēc, ka apzinās savas kompetences robežas. Tādēļ ir vērts piedāvāt arī gluži negaidītus risinājumus, kas pārsteidz ar atjautīgu un inovatīvu pieeju problēmām, jo tad pasūtītājs būs ne vien apmierināts, bet sajūsmināts!

Piemēra analīze:

Kad pasūtītājs parādīja arhitektam zemesgabalu, uz kura vēlējās būvēt māju, viņš iztēlojās, ka tā varētu būt ar skatu uz ūdenskritumu. Tomēr arhitektam šķita, ka konceptuāli spēcīgāks risinājums būtu

māja, kas nevis tikai pasīvi noraugās uz ūdenskritumu, bet gan integrē to sevī. Nekonsultējoties ar pasūtītāju par šo ideju, F. L. Raits izstrādāja projekta piedāvājumu un prezentēja to klientam. Rezultāts ir viena no nozīmīgākajām ēkām Rietumu arhitektūras vēsturē. Tas nevarētu būt noticis, ja arhitekts nebūtu radoši interpretējis darba uzdevumu, bet tā vietā tikai izdabājis pasūtītāja vēlmēm.



Fallingwater House, Frenks Loids Raits (Frank Lloyd Wright), 1939

7. uzdevums

Pēc informācijas ievākšanas un dizaina uzdevuma formulēšanas (3. un 4. uzdevums) skolēni to **radoši analizē**. To var darīt ar dažādām metodēm, un ar laiku ikviens dizainers intuitīvi atrod sev piemērotāko. Skolēniem uzdod izmēģināt *prāta vētras (brainstorm)* un *domu kartes (mind map)* metodes. Uzdevumu veic

nelielās grupās, visu procesu fiksējot uz lielas papīra lapas (A2 vai lielākas).

Prāta vētras laikā skolēni lasa dizaina uzdevumu un uzreiz ģenerē idejas. Idejas izsaka skaļi un tūlīt arī pieraksta uz papīra lapas. Šādā veidā *prāta vētras* dalībnieki viens otram palīdz stimulēt domāšanu.

Domu karti arī veido uz lielas papīra lapas. Sāk ar plašākiem, neskaidrākiem jēdzieniem un apjomīgākām problēmām un, pamazām tos detalizējot, nonāk līdz daudziem maziem un konkrētiem uzdevumiem, ko izpildīt ir krietni vieglāk. Metode ir efektīva, jo sniedz vizuāli uztveramu pārskatu. Karti var papildināt ar attēliem – iedvesmas avotiem, ar krāsām, tekstūrām, gaisotni, konkrētām mēbelēm, tipiska lietotāja attēliem, interjeriem u. tml. Šo karti, tāpat kā *prāta vētras* rezultātus, vēlams novietot redzamā vietā pie sienas (piemēram, klases telpā) – tā, lai turpmākajā dizaina procesā sākotnējie iespaidi un idejas neaizmirstas. Tas gan nenozīmē, ka jāturas pie šīm idejām, jo tās pašas par sevi vēl nav dizaina risinājumi.

Darbs ar projekta koncepciju ir viens no svarīgākajiem posmiem dizaina procesā, turklāt būtiski koncepcijas skaidrību nepazaudēt, detalizējot projektu un risinot dažādas praktiskas problēmas. Koncepcijai pamatā var būt jebkas – tā var būt atsauce gan uz vizuālu, gan tekstuālu informāciju, bet tikpat labi arī uz gluži abstraktu jēdzienu.

Nereti idejas koncepcija rodas jau izpētes laikā, izzinot vietas vēsturisko un telpisko kontekstu, kā arī pašu projektējamo telpu

fiziskās struktūras (piemēram, kā iepriekš minētajos projektos *House with removed walls*, Nīderlandes vēstniecība Berlīnē un *Fallingwater House*). Šajos gadījumos par pamatu var kļūt kādi vēsturiski elementi, kas joprojām ir spēcīgi klātesoši (dekori, specifiskam periodam raksturīgi apdares vai būvniecības materiāli u. tml.), telpiskā struktūra (telpas izvietotas anfilādē, viena liela telpa augstiem griestiem, interesanta pārseguma konstrukciju struktūra u. tml.) vai arī videi raksturīgas iezīmes (skats uz nozīmīgu objektu; apkaimei raksturīga apbūves tipoloģija vai sabiedrības slāņi, kopienas; *zaļā oāze* pilsētā; *radošais kvartāls* u. tml.).

Citkārt koncepcija var būt saistīta nevis ar pašu telpu vai tās vidi, bet drīzāk ar telpu funkciju, kā arī vēstījumu, ko pasūtītājs vēlas saņemt vai paust ar interjera dizainu. Privātas telpas, piemēram, dzīvokļa vai privātmājas, interjerā tā var būt pavisam subjektīva sajūta, tāda kā miers, mājīgums, radoša vide u. tml. Sabiedriskās telpās koncepcija bieži ir saistīta ar nozares specifiku, zīmola tēlu un mērķauditoriju, ko konkrētais uzņēmums vai institūcija vēlas uzrunāt. Piemēram, advokātu birojs vēlēšies radīt nopietna un uzticama partnera iespaidu, savukārt banka, kas savai klientūrai vēlas piesaistīt jauniesus, centīsies veidot atvērtu, dinamisku un varbūt pat nedaudz dumpīgu tēlu. Uzņēmums, kuram rūp ilgtspējīga dabas resursu izmantošana, šo vēstījumu, iespējams, gribēs nodot sabiedrībai, tādējādi ieinteresējot arī potenciālos klientus. Ar interjera dizainu iespējams veicināt arī atklātāku un demokrātiskāku pārvaldi. Autoritāriem

pārvaldes modeļiem raksturīga arhitektūra un interjera dizains, kas rada nepieejamu iespaidu un cilvēkiem liek justies nicīgiem varas priekšā, savukārt Rietumu pasaulē valsts un pašvaldību iestādes tiek veidotas aizvien atvērtākas un sabiedrību iesaistošas.

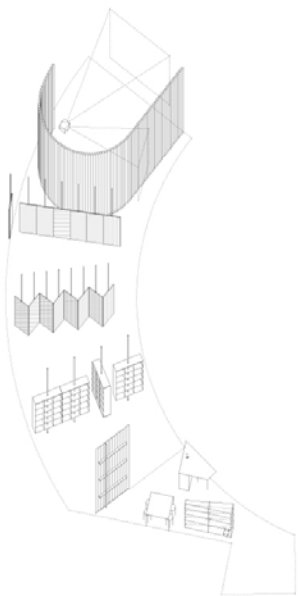
Svarīgi atcerēties, ka šāda veida dizaina koncepcijai ir jāsakrīt ar realitāti, lai cilvēki netiktu krāpti un, saņemot pakalpojumu, nebūtu vilušies, jo tas neatbilst gaidītajam. Tā, piemēram, arvien biežāk nākas saskarties ar zaļmaldināšanu (*greenwashing*), kad ar dizaina un mārketinga rīkiem tiek radīts iespaids par ekoloģiski atbildīgu praksi vai produktu, kas neatbilst patiesībai. Šāda rīcība ir neētiska, un lietotāju mānīšanā līdzatbildīgs ir arī dizainers, kas to pieļauj. Dizains ir spēcīgs komunikācijas rīks, kas lietojams apdomīgi – tas var veicināt pozitīvas pārmaiņas lietotāju paradumos, bet tikpat labi arī atbalstīt ļaunprātīgus nodomus.

Piemēra analīze:

Flandrijas valdības arhitekta biroja pieņemšanas un reprezentācijas telpa Briselē, Rāvensteina galerijā, apzināti veidota ar mērķi iesaistīt sabiedrību procesos, kas saistīti ar arhitektūras un infrastruktūras plānošanu reģionā. Telpai ir plaši logi, pa kuriem jebkurā diennakts laikā garāmgājēju skatienam redzams telpā notiekošais. Tajā izstāda aktuālu projektu ieceres, rīko sabiedriskas apspriešanas un lekcijas par arhitektūru, tur norit konkursi, kā arī dažādi publiski sarīkojumi. Pat ja šajos notikumos iesaistās galvenokārt ar nozari saistīti profesionāļi un samērā neliels skaits citu



Atelier Bouwmeester, NU architectuurstudio



NU architectuuratelier, Atelier Bouwmeester,
aksonometrisks telpas plānojuma koncepcijas
zīmējums

interesentu, telpas dizains pauž atklātību un cilvēki var pārliecināties, ka visai sabiedrībai nozīmīgi jautājumi tiek apspriesti un izvērtēti demokrātiskā veidā, nevis izlemti kuluāros.

Telpas plānojuma koncepcijas pamatā ir secīgi izvietotas zonas ar vairāk vai mazāk nosacītu funkciju: lekciju un prezentāciju zāle, izstāžu telpa, apspriežu telpa, bibliotēka un virtuve. Zonas viena no otras nav atdalītas ar sienām, bet gan ar dažādiem, daļēji caurredzamiem, kustīgiem elementiem, piemēram, aizkariem, prezentāciju paneļiem vai rotējošiem plauktiem. Arī šis risinājums izstrādāts, lai atbalstītu ideju par caurspīdīgumu gan tiešā, gan pārnēstā nozīmē.

Komerču telpu interjera koncepciju var veidot, izmantojot arī kādu intrīģējošu tēlu vai jēdzienu, kas nav tieši saistīts ar uzņēmuma darbības jomas specifiku vai vērtībām, ko tas pārstāv, bet kas palīdz ieinteresēt lietotāju un izcelties starp konkurentiem. Šajā gadījumā ļoti svarīga ir lietotāja izpēte, kas ļauj saprast, kādi koncepti noteiktajai mērķauditorijai un produktam ir piemēroti.

Piemēra analīze:

Bērnu preču konceptveikals *Babama*, *Agnes Rudzite Interiors*, 2018



Pasūtītāja dotais dizaina uzdevums bija radīt vidi, kas pildītu veikala un kafijas bāra funkciju, vienlaikus ar savu tēlu piesaistot potenciālo apmeklētāju uzmanību. Dizainere interjera koncepciju attīstīja, par pamatu ņemot baseinu un spēlējoties ar tā



vizuālajiem elementiem. Viņa skaidro, ka baseina tematiku izvēlējusies divu iemeslu dēļ. Pirmkārt, tāpēc, ka tam ir izteiksmīga un atpazīstama simbolika, turklāt lielākajai daļai sabiedrības tas rada pozitīvas asociācijas (pretstatā, piemēram, slimnīcai, kam arī būtu viegli atpazīstams un uzmanību piesaistošs vizuālais tēls, taču daļai cilvēku tas varētu saistīties ar nepatīkamām izjūtām). Otrkārt, izvēli ietekmēja arī veikalā pārdoto preču zīmolu identitāte – izteikti dzimumneitrāli apģērbi, aksesuāri un rotaļlietas košās krāsās un dzīvespriecīgā stilistikā (piemēram, romantisku meiteņu kleitu zīmola gadījumā,

kā saka dizainere, varētu tikt izspēlēta tēma *Alise Brīnumzemē*).

Baseina koncepts interjerā realizēts, izmantojot noteiktus tipiskus elementus. Gan grīdu, gan sienas klāj kvadrāta formas flīzes dažādās košās krāsās; uz grīdas *izliktas* tumši zilās līnijas uz gaiši zila fona – gluži tāpat kā uz baseinu grīdas tiek izcelti peldceļi. Lai flīžu motīvs būtu izteiktāks, baltajos ekspozīcijas elementos tas papildināts ar krāsainu šuvju aizpildīšanas materiālu. Plauktu metāla konstrukcijas savukārt veidotas, apspēlējot liektās baseina kāpņu formas.





Piemēra analīze:

Apavu veikals *Madam Bonbon*, Mareks Birznieks, Laura Dišlere, 2013

Apavu veikals *Madam Bonbon* veidots kā 20. gadsimta sākuma dzīvoklis. Pārdodamās preces – greznas sieviešu kurpes – novietotas gan plauktos, gan uz galda un krēsliem, gan uz gultas un citām mēbelēm. Veikala mērķauditorija ir sievietes, kurām kurpes ir kas vairāk nekā tikai apavi, kam jāpilda to funkcija. Lietotājas ir pat gatavas atteikties no funkcionalitātes un paciest neērtības, valkājot šauras augstpapēžu laiviņas tikai tāpēc, lai iejustos noteiktā tēlā. Iedzīvināt šo tēlu viņām palīdz arī veikala interjers, ko caurstrāvo aizgājušo laiku romantikas un bohēmas sajūta.

Efekts panākts, izvēloties dažādas senas mēbeles un interjera priekšmetus un gluži vai pārlīvējot telpu ar šīm lietām. Tomēr haosu sakārto baltā krāsa, kas to visu abstrahē un novirza fonā, ļaujot izcelties pašām precēm.

8. uzdevums

Skolēniem uzdod izstrādāt **konceptiju interjeram**. Tas veicams, izmantojot iepriekšējos uzdevumos iegūto (pasūtītāja prasības, lietotāja izpēte, uzmērījumi, fotofiksācija) un ģenerēto (dizaina uzdevuma radoša analīze) informāciju. Konceptija šajā stadijā ir formulēta teksta veidā, ko papildina vizuāla informācija, piemēram, fotoattēli, skices, rasējumi u. tml.

Darbu veic 2–3 cilvēku grupās, izmantojot *prāta vētras* metodi vai diskusiju, kurā izskata dažādus konceptijas variantus un tikai beigās izvēlas vispārliciecināšāko variantu. Svarīgi pievērst uzmanību tam, lai konceptija būtu pamatota un argumentēta, tāpēc uzdevuma veikšanai vajadzētu atvēlēt pietiekami daudz laika. Šī uzdevuma rezultātus klasē neprezentē un nevērtē, taču tie ir būtisks pieturpunkts ceļā uz nākamo posmu interjera dizaina procesā – ideju noformēšanu prezentācijai.

Sajūtu *vīzija*

Kad dizainers ir izstrādājis interjera koncepciju, tā jānoformē saprotamā un intriģējošā veidā, lai varētu prezentēt pasūtītājam un (pēc saskaņojuma saņemšanas) ņerties klāt projekta detalizācijai. Koncepciju var prezentēt dažādi: iespējams izmantot skices, fotoattēlus, materiālu paraugus un cita veida vizuālo informāciju. Galvenais, lai materiāls palīdzētu *komunicēt ideju*.

Viena no dizaineru iecienītākajām metodēm ir sajūtu *vīzija* (*mood board*). Nosaukums (*board* angļiski nozīmē 'dēlis') norāda uz metodes būtību – tas ir kā ziņojumu vai atgādinājumu dēlis, pie kura piesprauž *zīmītes* ar informāciju, kas svarīga projekta koncepcijai. Ir dizaineri, kas šādus *dēļus* patiešām lieto arī darba vietā (piemēram, magnētisko tāfeli vai ar filcu klātu virsmu, pie kuras var piestiprināt skices, materiālu paraugus, fotoattēlus, žurnālu izgriezumus u. tml.), jo tas ļauj visa projekta laikā nepazaudēt sākotnējā koncepta pavedienu. Taču parasti šī **sajūtu *vīzija* ir digitālā tehnikā veidots plakāts, uz kura kolāžas veidā apkopo vizuālas atsauces, kas pasūtītājam ļauj iejusties dizaina iecerēs tēlā un izprast gaidāmā interjera noskaņojumu.**

Ja ar to saistīta dizaina koncepcija, tad sajūtu *vīzijā* var izmantot fotofiksācijas laikā uzņemtos attēlus, kuros var būt gan pašā telpā, gan arī vidē pamanītas detaļas, krāsas, faktūras un noskaņas. Citā gadījumā bildes, kas raisa nepieciešamās asociācijas, var meklēt internetā, grāmatās, žurnālos vai personīgajos foto arhīvos.

Kolāžā noder arī vizuālas atsauces uz iecerēto

stilu. Interjera dizaina koncepcija var būt saistīta ar teju jebko – arī filmu, literāru darbu, noteiktu subkultūru, mūzikas stilu u. tml. Tāpēc sajūtu *vīzija* noteikti jāpapildina ar konkrēto iedvesmas avotu raksturojošiem attēliem. Šajā dizaina procesa stadijā dizaineram ar pasūtītāju ir jāspēj vienoties par abpusēji saistošu *vīziju*, kuras virzienā attīstīt interjera projektu. Tomēr jāņem vērā, ka pasūtītājs ne vienmēr spēj kompetenti un pareizā terminoloģijā runāt par interjeru, tāpēc, lai izvairītos no pārpratumiem, visefektīvāk ir izmantot attēlus.

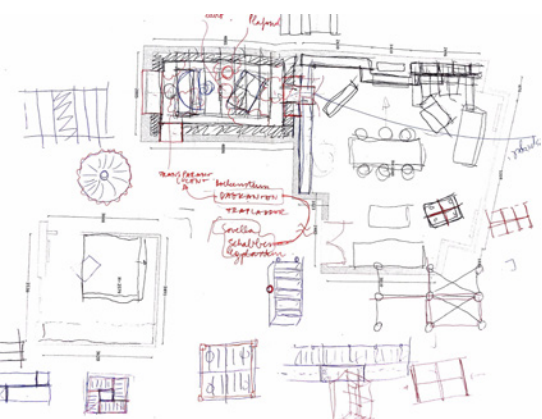
Praksē jebkuram interjeram ir daudz dažādu elementu (kopējā stilistika, funkcionālā loģika, lietotāja profils, izmantotie materiāli, mēbeles, gaismas ķermeņi), kas, viens ar otru pārklājoties, veido telpas dizaina ideju. Lielākoties ir grūti tos visus ietilpināt vienā sajūtu *vīzijas* plakātā, un dizaineri veido vairāku lappušu garu vizuālu *ceļojumu*. Tad to drukā uz A4 vai A3 formāta lapām un iesien brošūrā vai arī izveido digitālu prezentāciju, kuru rāda uz ekrāna. Atsauces lapās grupē pa tēmām vai *slāņiem*, sākot ar visaptverošajām (kopējā stilistika) un pamazām sašaurinot līdz niansēm (mēbeles u. tml. interjera elementi).

9. uzdevums

Izmantojot 8. uzdevumā izstrādāto koncepciju, skolēni **veido sajūtu *vīziju***, kas paredzēta prezentēšanai klasē (realitātē – pasūtītājam). To veic tajās pašās grupās, kurās pirms tam tika izstrādāta koncepcija. Darbu vēlams veikt ar digitāliem rīkiem, un *vīzijai* vajadzētu būt vairāku lapu apjomā. Rezultātu prezentē uz lielā ekrāna visai klasei, vienlaikus skaidrojot projekta koncepciju.

Projekta izstrāde

Darbu ar projektu sāk skicējot. Skicēšana ir radoša, ļauj pamazām virzīties uz dizaina risinājumu, tāpēc jāskicē ir pēc iespējas vairāk. Iesācēji bieži nenovērtē skicēšanas nepieciešamību, bet tiecas visu *izdomāt galvā* un tikai tad gatavo risinājumu *likt uz papīra*, veidojot rūpīgu rasējumu. Tas jo sevišķi raksturīgs cilvēkiem, kas uzskata, ka nemāk zīmēt. Tāpēc ir svarīgi jau no paša sākuma saprast, ka darba **skices nevajag uzskatīt par mākslas darbiem – tām nav jābūt skaistām, veiktām vai mākslinieciskām, jo tas ir darba instruments, nevis rezultāts.** Skicējot dizaineram ir iespēja izmēģināt dažādus risinājuma variantus, salīdzināt tos, labot nepilnības, atgriezties pie iepriekšējiem variantiem jeb, citiem vārdiem sakot, nodarboties ar interjera projektēšanu.



Interjera skices darba gaitā (Doorzon)

Skicēšanai par pamatu dizaineri mēdz izmantot digitāli rasētu telpu plānu, kas izdrukāts piemērotā mērogā (vairāk par mērogiem skatīt sadaļā *Zīmēšana un*

rasēšana). Plānam pāri klāj pauspapīru, kas pieejams ruļļos dažādā platumā. Gan pamata plānu, gan nepieciešamā izmēra pauspapīra gabalu ar papīra līmlenti var piestiprināt pie galda virsmas, lai tie skicējot nekustētos. Kad izveidots pirmais uzmetums, pāri esošajam darbam klāj nākamo pauspapīra slāni, fiksē to un zīmējumu detalizē (piemēram, izmēģina kādu mēbeļu izvietojuma variantu). Šādā veidā vēlams izveidot dažādus plānojuma variantus, pat tādus, kas pirmajā mirklī nešķiet ideāli. Visas skices noteikti vajag saglabāt, lai, ja pēcāk detalizējot šķiet, ka kaut kas jāmaina, būtu iespējams atgriezties pie kāda cita iepriekš izmēģināta plānojuma varianta.

Skices veido ar mīkstu zīmuli un zīmē, pamazām definējot risinājumus un pēc iespējas cenšoties izvairīties no dzēšanas. Ja šķiet, ka skice nekam nav derīga, labāk ņemt jaunu papīru un zīmēt jaunu nekā mēģināt dzēst un mainīt esošo. Izvairīšanās no dzēšgumijas trenē skicēšanas prasmes, turklāt tā palīdz arī domāt citādi, jo jebkura līnija jāvelk ar zināmu pārliecību. Savukārt tas ar laiku palīdz atbrīvoties no nedrošības sajūtas, kas bieži vien pārņem iesācējus. Šajā nolūkā skicēšanai var izmantot arī flomāsterus. Tie var būt dažādās krāsās un biezumā – sāk ar gaišiem toniņiem vai smalkām līnijām, tad ar tumšākiem toniņiem vai biežākām līnijām *definē* un uzsver nozīmīgākos elementus, bet ar krāsām iespējams ātri iezīmēt dažādas zonas, kļājot laukumus pāri zīmējuma līnijām.

Strādājot ar projektu, skicē ne tikai plānus, bet arī sienu pretskatus, telpas perspektīvos skatus un dažādu elementu apveidus

atsevišķi. Galvenais, lai šajā procesā pašam autoram rastos pārliecība, ka gan telpa, gan iecerētie risinājumi ir pietiekami saprotami attēloti. Skicējot visu telpu perspektīvā, par pamatu var izmantot izdrukātu telpas fotoattēlu un zīmējumā attēlot plānotās pārmaiņas.

10. uzdevums

Skolēniem uzdot ar brīvu roku **skicēt telpu perspektīvā** (no tāda skatupunkta, no kura skolēns telpu var redzēt, nevis, piemēram, *no putna lidojuma*). Uzdevuma mērķis ir trenēt skicēšanas prasmes, kā arī pilnveidot telpas uztveri un spēju trīsdimensionālu vidi pārnēst divu dimensiju plaknē. Skicēt var skolas telpas – tad skolotājs spēj pārliecināties par procesa norisi. Var likt arī skicēt patstāvīgi mājās vai sabiedriskās telpās. Lai uzdevums būtu vērtīgs kā rokas vingrinājums, katram skolēnam vajadzētu uzzīmēt vismaz 10–20 skices, katrai veltot ne vairāk kā 10 minūtes. Darbu veic uz A4 formāta papīra, kas piestiprināts pie cietas planšetes, vai arī A4 formāta zīmēšanas bloknotā, kas iesiets spirālē. Skicē ar mīkstu zīmuli vai flomāsteru, papīru turot rokās. Skolēniem var lūgt saglabāt un parādīt arī skices, kas, autoraprāt, nav izdevušās, jo tās ļauj pārliecināties par progresu.

Vērtē katra skolēna personīgo progresu, nevis absolūto kvalitāti. Skicēm ir jābūt nevis skaistām vai mākslinieciskām, bet pēc iespējas vispusīgām, pietiekami informatīvām. Uzmanība jāpievērš tam, cik veiksmīgi skolēnam izdēvēs *notvert* telpas proporcijas (platumu pret augstumu), logu, durvju, kāpņu

novietojumu un konfigurāciju un ieskicēt mēbeles un iekārtas. Šī uzdevuma vērtēšanā jācenšas saglabāt radošu un pozitīvu attieksmi, lai tiem skolēniem, kam zīmēšana padodas mazāk, nerastos nepatika pret to. Galvenais ir saprast, ka interjera dizains nav māksla un skicēšana ir darba instruments, nevis rezultāts.

Plānojums

Veidojot telpu plānojumu, dizaineram jāieņem lietotāja lomā un jāmeklē veidi, kā interjers varētu tam palīdzēt ērtāk dzīvot, efektīvāk mācīties vai produktīvāk strādāt. Pats **galvenais dizainera uzdevums ir izveidot funkcionālu plānojumu, jo nekādi estētiski risinājumi vai konceptuāli uzstādījumi neattiecināms nepraktisku un neērtu telpu iekārtojumu.** Vienlaikus šī prasība ir tik pašsaprotama, ka profesionālā vidē un literatūrā par to nemaz nerunā, uzmanību galvenokārt veltot dizaina koncepcijai un plānojumam pievērsoties tikai tad, ja tajā ir kādi netradicionāli vai ar koncepciju saistīti risinājumi.

Telpu plānošanu sāk ar zonēšanu: plānā iezīmē zonas, kurās notiks dažādu funkciju darbība. Piemēram, dzīvoklī vai mājā telpas jāsadala trīs galvenajās zonās: nakts zona (guļamistabas, garderoberes, vannasistabas), dienas zona (dzīvojamā istaba, mājas birojs, virtuve) un utilitārā zona (priekšnams, tualetes, noliktavas, veļas telpa). Restorānā noteikti būs apmeklētāju zona, virtuves zona un bāra zona, bet veikālā – apmeklētāju zona, noliktava un kases zona. Lielākās ēkās, piemēram,

skolās, viesnīcās, daudzstāvu biroju ēkās u. tml., nozīmīgas arī zonas, kas paredzētas cirkulācijai jeb cilvēku kustībai caur ēku, – gaiteni, foajē, trepju telpas, lifti, ātriji.

Funkcionālais zonējums ir nepieciešams lietotāju ērtībām, jo tas ievieš loģisku kārtību viņu ikdienas rutīnā. Lai arī ir zināmi pamatprincipi (piemēram, iepriekš minētie), zonējumam var pieiet arī radoši un meklēt jaunus veidus, kā organizēt darbību telpās, taču galvenais šajā gadījumā ir nepazaudēt loģisko pamatojumu, kas saistīts ar telpu uzbūvi un lietošanu. Zonas plānā var skicēt, izmantojot gaišu krāsu flomāsterus, kam virsū ar tumšāku un smalkāku rakstāmo pēc tam var detalizēt telpu iekārtojumu.

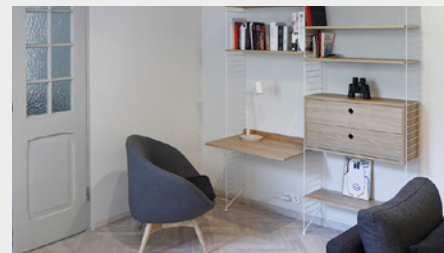
Kad šķiet, ka optimālais zonējums ir atrasts, var ķerties klāt mēbeļiem un iekārtām. Tās var iedalīt divās lielās kategorijās – iebūvētās jeb fiksētās un brīvēstāvošās jeb kustināmās. Iebūvētās iekārtas ir, piemēram, santehnika (vannas, dušas, tualetes podi un izlietnes), virtuves tehnika (plītis, krāsnis, izlietnes, lielā sadzīves tehnika), iebūvētie skapji un kamīni. Kustināmās iekārtas ir tās, kuru vietu iespējams mainīt, neko nepārbūvējot, piemēram, dīvāni, galdi, krēsli, gultas, brīvēstāvoši skapji un kumodes, istabas augi u. tml. Tām mēbeļiem, kuras iespējamas abās konfigurācijās (gan iebūvētas, gan brīvēstāvošas), risinājums jāmeklē, ņemot vērā kontekstu un koncepciju. Iebūvētās mēbeles un tehnika parasti interjerā izskatās neuzkrītošāk, jo vizuāli atkāpjas fonā, kamēr brīvēstāvoši elementi daudz vairāk piesaista skatienu.



Enfilade house, Sampling, 2014

Piemēra analīze:

Guļamistabas un koridora iebūvētie skapji integrēti sienas apdarē, turklāt arī durvis uz abām vannasistabām iekļautas šajā pašā plāknē un veidotas identiskā apdarē. Šis risinājums sienu vizuāli apvieno, radot lakonisku fonu, turklāt tas praktiski atrisina dažādu mantu glabāšanu dzīvoklī, kurā nav vietas noliktavas telpai. Šādā veidā nav nepieciešamības arī pēc dažādiem skapjiem, kas radītu pārblīvētu mājokļa iespaidu.



House with removed walls, Sampling, 2015

Piemēra analīze:

Neliels mājas rakstāmgalds, kas integrēts vizuāli brīvēstāvošā plauktu sistēmā. Šis risinājums īsti neiekļaujas nevienā no minētajām mēbeļu un iekārtu kategorijām, jo, no vienas puses, nav pārvietojams, taču, no otras puses, nav arī iebūvēts. Turklāt tas it nemaz neaizvirzās fonā, bet drīzāk veido izteiktu akcentu telpā. No piemēra secināms, ka ir iespējams dažādi organizēt mēbeļu izvietošanu, meklējot jaunas tipoloģijas, nevis paļaujoties tikai uz biežāk lietotajām.

Izvietojuot plānā mēbeles un santehniku, jādomā līdzīgi, kā nosakot funkcionālo zonējumu. Katrā telpā jāizprot, kur un kā pārvietosies lietotāji – pa kuriem ienāks, kur dosies, ko darīs. Nedrīkst būt tā, ka nevar apiet apkārt galdam, kad pie tā sēž cilvēki, vai ka, atverot ledusskapī, neviens vairs nevar ienākt virtuvē. Viena no tipiskākajām projektēšanas kļūdām ir pārāk daudz telpas atvēlēt tikai cirkulācijai. Ir jācēnšas izvairīties no liekiem gaitenīem un tranzīta zonām, kuras parasti būs tukšas un bez pielietojuma. Tas jo sevišķi attiecināms uz dzīvokļiem, kur visai nelielās kopējās platības dēļ katrs kvadrātmētrs ir nozīmīgs.

11. uzdevums

Skolēniem uzdod izstrādāt **telpu funkcionālo plānu** saskaņā ar lietotāja vajadzībām un dizainera radīto koncepciju. Par pamatu vēlams dot konkrētu telpu, piemēram, dzīvokli vai visiem pieejamu komercplatību, kam jāmaina funkcija (piemēram, kafejnīca, kas jāpārveido par frizētavu, u. tml.). Būtu labi, ja skolēni telpu pirms tam paši varētu arī izmērīt, dokumentēt fotogrāfiski, noskaidrot tās atrašanās vietu un orientāciju pret debespūsēm.

Darbu var veikt 2–3 skolēnu grupās. Rezultāts jāprezentē visai klasei. Prezentācijā jāiekļauj visa darba gaita – informācija par lietotāju, telpas un vides dokumentācija, fotofiksācija (tekstā norādot, kas un kāpēc bildēts), koncepcijas izveide, sajūtu *vīzijas* un, visbeidzot, telpas dizaina risinājumi (skices, plāni u. c. nepieciešamie skati). No prezentācijas klasesbiedriem jāgūst visaptverošs priekšstats par dizaina ieceri. Vēlams mudināt skolēnus vienam otra darbu komentēt, vērtēt un iesaistīties diskusijā par dizaina risinājumiem, lai noskaidrotu to pamatotību. Jāatceras, ka interjera dizainā ir ļoti maz subjektīvu lēmumu, gandrīz visam ir jābūt argumentētam, tostarp vairumam estētisko spriedumu ("tāpēc, ka man tā likās interesanti" vai "tā vienkārši ienāca prātā" nav derīgi argumenti).

Uzdevumu vērtējot, ņem vērā, cik pamatoti ir izstrādātie risinājumi un cik labi no prezentētā materiāla iespējams izsekot darba gaitai jeb loģiskai darbību secībai risinājuma izveidē.

Ergonomika

Interjera izstrādē vienmēr jāatceras par funkcionalitāti – sākot ar telpu

plānojumu un beidzot ar noteiktu mēbeļu un iekārtu detalizētiem risinājumiem (*ko un kā* lietotājs darīs, *cik viegli* būs to paveikt). Funkcionalitātes pamatā ir ergonomika jeb zinātne par vides pielāgošanu cilvēka ķermenim tā, lai nodrošinātu ērtāku, veselīgāku un produktīvāku darbošanos. Lai arī visos laikos cilvēki savu vidi ir centušies optimizēt un piemērot savām vajadzībām, ergonomika kā zinātnes nozare, kas balstās uz anatomiju, fizioloģiju un psiholoģiju, ir radusies vien 20. gadsimtā.

Veidojot ergonomisku vidi, svarīgi pievērst uzmanību galdu un darba virsmu augstumiem, atceroties, ka dažādām aktivitātēm, piemēram, ēšanai, ēst gatavošanai, rakstīšanai vai specifisku darbu veikšanai, ir nepieciešams noteikts optimālais augstums. Ja virsma būs kaut par dažiem centimetriem augstāka vai zemāka, ilglaicīga darbošanās lietotājam radīs diskomfortu un pat veselības problēmas. Tas pats attiecināms uz sēžamvirsmām, turklāt jāzina, ka no sēžamvirsmas augstuma ir atkarīgs arī tās dziļums – augstāki soli var būt seklāki, turpretī zemiem dīvāniem jābūt dziļākiem –, kā arī slīpums.

Dizaina ergonomiskums saistīts arī ar fizisko spēku, kas nepieciešams, lai kaut ko paveiktu, piemēram, atvērtu durvis, logu vai atvilktni, uzkāptu pa kāpnēm, sagrieztu maizi u. tml. Ir darbības, kas jāveic bieži, un arī neliela neērtība var būt ļoti traucējoša (piemēram, trepes uz bēniņiem

vai pagrabu, kur dodas ne biežāk kā dažas reizes gadā, varētu būt stāvas, taču kāpnēm no dzīvojamās daļas uz guļamzonu jābūt pietiekami lēzenām un ērtām).

Visbeidzot, ergonomisks dizains ir pamatā arī visiem pieejamai un iekļaujošai videi, tāpēc, domājot par iepriekšminētajiem aspektiem, jāņem vērā, ka lietotāji ir ļoti dažādi – gan vecumā, gan augumā, gan fizisko spēju ziņā (skatīt 1. un 2. uzdevuma kontekstā).

Vairāk par optimālajiem telpu un iekārtu izmēriem un plānošanas principiem, ko nepieciešams ievērot, lai vide būtu ergonomiska, var lasīt grāmatā *Neufert. Architects' Data*. Tajā shēmu, rasējumu un tabulu veidā apkopoti visi telpu projektētājam nepieciešamie dati, un grāmatai noteikti vajadzētu būt pieejamai skolas bibliotēkā.

12. uzdevums

Šis īsti nav atsevišķs uzdevums, bet princips, kas jāievēro visā mācību un darba gaitā. Skolēniem jāiegādājas mērlente, ar kuru **veikt kontrolmērījumus** gan izpētes, gan projektēšanas laikā. Kad nepieciešams izprast, cik tālu vienu no otras novietot mēbeles vai cik augstu taisīt plauktu, to mēra dabā, izmēģinot attālumus ar citiem priekšmetiem un palīgā ņemot klasesbiedrus. Tāpat arī visas mēbeles un iekārtas, ko skolēns liek savā interjera projektā, ir vērts izmērīt dabā.

Lai gan ir pieejami avoti, kuros meklēt ieteicamos izmērus, ir svarīgi, lai skolēni paši apjauš savas vides dimensijas un skaitļus saista ar telpas sajūtu.

Materiāli

Interjera projektā nozīmīga loma ir arī materiāliem. Lielākoties gan nav jādodomā par konstrukciju, taču arī apdarē materiālu īpašības ir ļoti svarīgas. **Izturība un piemērotība funkcijai ir primārā prasība materiāla izvēlē.** Ar to domāta gan fiziskā stiprība, gan tas, cik viegli materiāls ir kopjams un cik tas ir ilgtspējīgs.

Materiāliem ir arī atšķirīgas vizuālās īpašības – tādat tie nosaka dizaina estētiku. Daudzi visiem pazīstami un bieži lietoti materiāli raisa noteiktas asociācijas; piemēram, koks lielākoties saistās ar kaut ko siltu un mājīgu, savukārt metāls rada aukstu iespaidu. Metāliskas un stiklotas virsmas liek domāt arī par sterilu vidi vai tehnoloģiju klātbūtni. Dažiem materiāliem ir noteiktas krāsas, bet daudziem krāsu iespējams izvēlēties saskaņā ar projekta ideju. Krāsa ir faktors, kas ļoti spēcīgi ietekmē telpas uztveri, liekot tai izskatīties plašākai vai šaurākai, radot nomierinošu vai uzmundrinošu gaisotni utt. Vienlaikus šos efektus ir ārkārtīgi grūti kontrolēt, ir nepieciešama liela pieredze interjera dizainā, tāpēc ieteicams nepaļauties uz viegli iegūstamo informāciju par krāsu psiholoģiju, ar to pamatojot krāsu izvēli. Iesācējiem krāsas drīzāk vēlams saistīt ar konceptuāliem argumentiem.

Arī materiālu caurredzamība un reflektivitāte pieskaitāma to vizuālajām īpašībām. Lielākā daļa materiālu ir necaurspīdīgi, un nereti vienīgais caurspīdīgais, kas nāk prātā iesācējam, ir stikls. Taču arī stikls var būt tonēts un necaurredzams, vienlaikus saglabājot citas stiklam piemītošās īpašības.

Savukārt citus materiālus var izmantot ažūrā vai perforētā veidā, tādējādi padarot tos daļēji caurspīdīgus. Turklāt arī aizkari un citas formas tekstili var būt izmantojami kā telpu sadaloši elementi.

Materiāliem piemīt arī virsmas reljefs vai tekstūra, kas ir sajūtama, pieskaroties virsmām ar roku, apsēžoties un pat staigājot pa tām ar apaviem. Ar tausti uztverama ir arī temperatūra, un tas ir sevišķi svarīgi materiāliem, kas izmantoti kā galda virsmas vai sēžamvirsmas. Grīdu virsmas tekstūrai ir arī funkcionāla nozīme, jo, piemēram, pārmērīgi gluda grīda būs slidena, savukārt pārāk mīksti materiāli nebūs piemēroti telpām ar lielu noslogojumu.

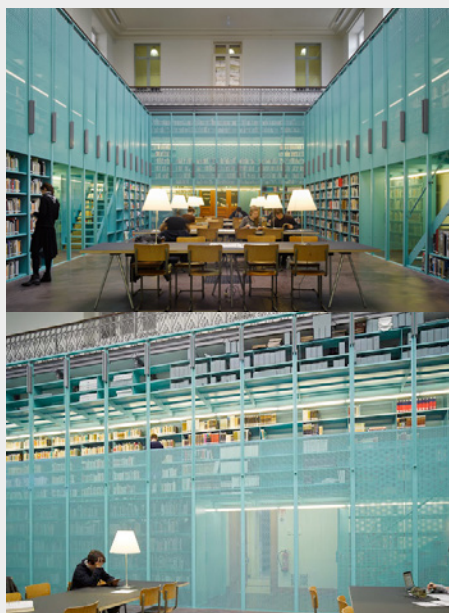
Līdztekus vizuālajām un taktilajām īpašībām materiāliem piemīt arī noteiktas akustiskas kvalitātes. Tās ir daudz grūtāk izvērtēt projekta stadijā, un pat realizētā interjerā lietotājs ne vienmēr spēs definēt, kas tieši veido telpas akustiku. Taču ikviens to uztvers un sajūtīs, it īpaši tad, ja akustika būs slikta, ja pat nedaudzki cilvēki sarunājoties stāvošā runu būs grūti saprast vai ja cauri sienai varēs dzirdēt blakus telpā esošu cilvēku balsis. Šādas un daudzas citas situācijas noteikti ir bijušas ikvienam no mums, bet droši vien retais to saistījīs ar telpā izmantotajiem materiāliem.

Visminētais par materiāliem attiecināms ne vien uz sienām, grīdām un citām nodalošajām konstrukcijām, bet arī uz mēbelēm un to apdari. Šajā gadījumā īpaši svarīgas ir ar tausti uztveramās īpašības.

13. uzdevums

Skolēniem norāda vai ļauj pašiem izvēlēties kādu publisku telpu. Uzdevums ir šajā telpā **identificēt galvenos izmantotos materiālus** un analizēt to vizuālās, taktilās un akustiskās īpašības, kā arī fizisko stiprību un piemērotību funkcijai. Darbu veic individuāli vai pāros, materiālus dokumentē fotogrāfiski un apraksta to īpašības. Darba beigās apkopo secinājumus par saviem novērojumiem un izvērtē interjerā izmantoto materiālu kvalitātes.

Uzdevuma mērķis ir pievērst skolēnu uzmanību tam, no kā veidota vide, kurā uzturamies, kā to uztveram, kā materiāli ietekmē mūsu labsajūtu un kāds ir to vizuālais efekts.



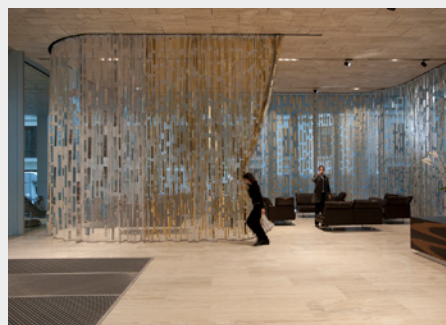
University Library, OFFICE Kersten Geers David Van Severen, 2014

Piemēra analīze:

Interjera projekta īstenošanas laikā vēsturiskas universitātes ēkas ātriņā iebūvēta arhitektūras fakultātes bibliotēka. Tā veidota kā milzīgs grāmatu skapis, pa kuru apmeklētāji var pārvietoties divos līmeņos. Projekta koncepcijas pamatā ir spēcīgas krāsas izmantojums, kas vizuāli nošķir jauno ēkas struktūru no vecās.

Tirkīz zilās metāla konstrukcijas iekšējās sienas veidotas kā kustīgi paneļi, kurus ir iespējams pacelt un nolaist. Nolaistā stāvoklī grāmatām piekļūt vairs nav iespējams, tādēļ telpa ir izmantojama dažādiem saviesīgiem pasākumiem.

Kustināmie paneļi ir izgatavoti no perforēta metāla loksniem. Šis citkārt ļoti tehniskais materiāls šajā kontekstā rada drīzāk smalka, puscaurspīdīga aizkara efektu.



Rothschild Bank, Inside Outside, 2011

Piemēra analīze:

Īpaši šim bankas interjeram dizaineri radījuši aizkaru, kas plašajā foajē nodala sarunu zonu. Aizkars dekorēts ar zelta un sudraba krāsas metāliskām loksniem, kuras mirdz un atstaro

gaismu, radot bankai īpaši piemērotu, greznu efektu. Aizkaram ir arī akustiskas īpašības, turklāt tas vizuāli norobežo sarunu zonu no pārējās telpas.

Aizkars šajā gadījumā izmantots kā telpu sadalošs elements, un tas radīts īpaši šim interjeram no netradicionāliem materiāliem. Šis risinājums tapis ēkas arhitekta (*OMA*) un tekstila dizainera (*Inside Outside*) sadarbībā.

Apgaismojums

Telpas apgaismo dabiskā gaisma – tā, kas ieplūst pa logiem, – un mākslīgā gaisma – tā, ko izstaro gaismas ķermeņi. Kā jau iepriekš minēts nodaļā par izpēti, dabiskā gaisma nosaka telpu optimālo plānojumu. Dabiskais apgaismojums ir daudz patīkamāks un vērtīgāks nekā mākslīgais, tādēļ tajās telpās, kurās dienas gaišajā laikā lietotāji uzturas visvairāk, obligāti jānodrošina pietiekami daudz dabiskās gaismas. Tai nav noteikti jābūt tiešai saules gaismai, jo ir funkcijas (piemēram, bibliotēkas, mākslinieku darbnīcas u. tml.), kurām piemērotāka ir netiešā ziemeļu gaisma, ja logi ir pietiekami plaši. Sprotams, ka nevar iztikt arī bez mākslīgā apgaismojuma. Tas ir īpaši svarīgs gada tumšajā periodā, kad diennakts lielāko daļu dabiskā gaisma ir nepietiekama.

Mākslīgajam apgaismojumam ir dažādi tipi, ko izmanto atkarībā no nepieciešamās funkcijas. Lai panāktu vēlamo rezultātu, vairumā telpu ar vienu apgaismojuma tipu nepietiek – tie ir jākombinē.

IZKLIEDĒTAIS apgaismojums nodrošina vienmērīgu, bet ne pārāk spilgtu gaismu visā telpā. Tas ir kā fons, bez kura iztikt nevar, tomēr lielākoties tas jāpapildina ar citiem gaismas avotiem. Izkliedēto gaismu dod vairāki nelieli gaismas ķermeņi, kas parasti novietoti pie griestiem (piemēram, plafonlampas, kā skolās vai biroju telpās, vai arī iebūvētie gaismekļi, kādus bieži izmanto mājās).

AKCENTA apgaismojums rada koncentrētu gaismas staru, kas vērstā kādā noteiktā virzienā, piemēram, uz mākslas darbu vai lielu istabas augu. Akcenta apgaismojumu var izmantot arī, lai izceltu kādu arhitektūras elementu vai spēcīgāk izgaismotu kādu zonu, kurā notiek darbība. Šāda veida apgaismojumu parasti izvēlas sabiedriskās telpās.

DARBA apgaismojums ir spilgta gaisma tieši blakus darba vietai. Tā var būt galda lampa, kas nodrošina gana daudz gaismas lasīšanai un rakstīšanai, naktslampiņa pie gultas, kā arī virs virtuves darba virsmas iebūvēts apgaismojums.

DEKORATĪVIE gaismekļi parasti sevišķi daudz gaismas nedod, taču tie ir vizuāli interesanti. Tie piesaista uzmanību, palīdz veidot telpā noskaņu un piešķir tai noteiktu tēlu. Šādus gaismas ķermeņus mēdz izmantot gan privātos, gan sabiedriskos interjeros, un parasti tie ir piekarami pie telpas griestiem vai stiprināmi pie sienām.

Gaismu izstaro arī kamīni un sveces, taču tā ir tik vāja, ka netiek ņemta vērā kā apgaismojums. Šiem gaismas avotiem ir spēcīga emocionāla nozīme.

Aprakstītais ideālais tips tiek izmantots galvenokārt komunikācijas skaidrībai, taču realitātē iespējamas arī situācijas, kad tipoloģijas pārklājas. Piemēram, darba virsmas apgaismojums var būt ne vien funkcionāls, bet arī vizuāli izteismīgs un izteikti dekoratīvs, savukārt izkliedētais un vizuāli neitrālais griestu apgaismojums var būt arī pietiekami spēcīgs, lai nodrošinātu arī gana daudz gaismas uz galdu virsmām.

Piemēra analīze:

Dzīvokļa interjerā izmantoti dažādi gaismas ķermeņi, tostarp īpaši šim projektam pašu dizaina autoru radīti. Vannasistabā ir gan griestu gaismekļi, kuriem ir maināms gaismas virziens, gan arī dekoratīvais apgaismojums aiz spoguļa, kas telpai piešķir neikdienišķu un elegantu tēlu.

Nelielajā virtuvē, kas apvienota ar sēžamzonu, ir grozāmas griestu lampas, taču darba virsmu papildus apgaismo virs tās iestrādāta darba gaisma (attēlā izslēgta). Savukārt omulīgāku gaisotni vakarā var panākt, ieslēdzot tikai stāvlampu, kas novietota pie kafijas galdiņa starp dīvāniem.



Angled House, Sampling, 2018

Guļamistabā ir trīs dažādi gaismas avoti – griestu lampa, kurai vienlaikus ir gan izkliedētās gaismas avota, gan dekoratīvā funkcija, stāvlampa, kas rada klusinātu apgaismojumu vakara stundām, un naktslampiņas, kuras sniedz lokālu un koncentrētu apgaismojumu.

14. uzdevums

Skolēniem uzdod **izpētīt apgaismojumu** viņu pašu mājvietā. Vēlams uzzīmēt mājokļa plānu un konstatēt tā novietojumu pret debespūsēm. Tad dažādos diennakts laikos izvērtēt dabiskā apgaismojuma kvalitāti,

plānā norādot zonas, kurās un kurā laikā tas ir vislabākais. Ģūst secinājumus par plānojuma atbilstību debespūsēm (vai tās zonas, kurās noteiktā laikā iespīd visvairāk dienasgaismas, tajā brīdī arī visvairāk tiek izmantotas). Tad plānā iezīmē arī visus gaismas ķermeņus, norādot tipu – griestu, piekaramais, stāvlampa, galda lampa, sienas lampa u. tml. –, un uzraksta, kāda ir to funkcija. Novērtē arī mākslīgā apgaismojuma kvalitāti, apdomā, kādās telpās nepieciešams vairāk gaismas, kur nepieciešama koncentrēta un kur – izkliedēta gaisma. Pētījuma beigās skolēns iejūtas interjera dizainera lomā un ierosina uzlabojumus.

Darbu noformē kā pētījumu uz A4 formāta lapām ar analītisku tekstu un ilustrācijām.

Ilgtspēja

Rietumu pasaulē par ilgtspēju dažādās nozarēs, tostarp dizainā, runā kopš 20. gs. 70. gadiem. Rūpnieciskie procesi un patērētājkultūra, kas apzināti tika veicināta, lai ražošanu uzturētu, visai neilgā laika periodā bija radījusi bažas par drīzu zemes resursu izsīkšanu.

Šobrīd **ilgtspēja dizainā ir viens no būtiskākajiem kvalitātes kritērijiem.**

Populārākā ilgtspējas definīcija jau kopš 20. gs. 80. gadiem ir "mūsu šībrīža vajadzību apmierināšana, neapdraudot nākamo paaudžu iespējas apmierināt arī savas vajadzības". Citiem vārdiem sakot, pamatprincips, kas jāņem vērā, domājot par ilgtspēju, ir nepatērēt vairāk resursu, nekā

ir iespējams atjaunot. Tomēr, lai arī tas skan vienkārši, mūsu rīcībā nav pietiekami daudz informācijas un spējas to apstrādāt tādā mērā, lai varētu apgalvot, ka dzīvojam vai strādājam patiešām ilgtspējīgi.

Interjera dizainā ir vērts atcerēties par vairākiem aspektiem.

- Izvēloties materiālus, vajag piedomāt, kas ir to izcelsmes vieta un cik ilgtspējīgi vai resursus patērējoši ir ieguves un ražošanas procesi, kā arī transportēšana.
- Pēc iespējas censties saglabāt un izmantot atkārtoti. Radot dizaina koncepciju un estētiskos risinājumus, vajag piedomāt, kas ir minimālais materiāla vai lietu apjoms, ar kuru sasniežams vēlamais rezultāts, un vai iecerētais risinājums patiešām ir optimāls, ņemot vērā tam nepieciešamo resursu patēriņu. Jaunajā dizainā tiek ties rast pielietojumu esošajām lietām un materiāliem un, ja tāds neatrodas šajā interjerā, tad ieteikt, kur tos iespējams izmantot. Meklēt jaunajam dizainam piemērotas iepriekš lietotas mēbeles un materiālus. Pat ja to cena būs tāda pati kā jaunām, lētām, masveidā ražotām lietām, ilgtspējas dēļ tās būs daudz vērtīgākas.
- Ar interjera dizaina palīdzību rosināt tādas lietotāja paradumus, kas veicina ilgtspēju. Piemēram, atkritumu šķirošanu var veicināt, sniedzot iespēju to darīt bez papildu piepūles (iespējams, pietiek vien ar atsevišķiem konteineriem biroja vai mājoklī); velosipēda lietošanu var veicināt, gādājot par drošu un ērtu velonovietni, bet vienreizējās plastmasas

izmantošanu (piemēram, skolās vai birojos) var mazināt, radot iespēju uzglabāt un izmazgāt īstus traukus.

Piemēra analīze:

Projekts, kurā gan mēbeles, gan gaismas ķermeņi, gan dekoratīvie un akustiskie elementi, gan durvis un pat grīdas seguma materiāli ir otrreizēji izmantoti: pārvietoti no citiem – demontētiem – interjeriem un integrēti šajā.

Šis dizaina kolektīvs strādā pēc principa *maksimāli izmantot jau esošus materiālus un lietas*. Tas sadarbojas ar māsas kompāniju *RotorDC* (<https://rotordc.com>), kura savukārt veic šo materiālu sagādi. Uzņēmums sniedz dažādus uz ilgtspēju un materiālu atguvi vērstus pakalpojumus. Tiem, kas plāno pārbūves, rekonstrukcijas vai demontāžas, *RotorDC* piedāvā dažādu otrreiz lietojamu materiālu savākšanu (tas ietver arī, piemēram, saudzīgu flīžu noņemšanu no grīdām un sienām un citu būvniecības materiālu atgūšanu). Ar šo pakalpojumu īpašniekam iespējams samazināt izdevumus, kādi parasti ir par demontāžas veikšanu, kā arī būvgružu izvešanu un pārstrādi. Arhitektiem un interjera dizaineriem savukārt uzņēmums piedāvā iegādāties atgūtās lietas un materiālus un, ja nepieciešams, tos arī pareizi instalē jaunajā vietā.

Šādā veidā resursi tiek taupīti divkārt – vispirms, neiznīcinot lietu (pat ja tā teorētiski ir pārstrādājama, jāatceras, ka arī pārstrāde ir resursus patērējošs process) un, otrkārt, ļaujot izvairīties no jaunas lietas vai materiāla izgatavošanas.

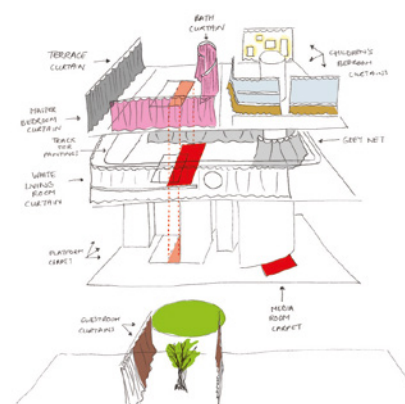


Zonnige Kempen, Rotor, 2016

Prezentācija

Zīmēšana un rasēšana

Nodaļā *Projekta izstrāde* jau aprakstīts, cik svarīgi dizaina procesā ir skicēt un kā tas darāms. Taču brīvas rokas skices un zīmējumi nav tikai veids, kā izstrādāt projektu, – šis formāts ir piemērots arī ideju prezentēšanai (skatīt attēlu *Inside Outside, Maison à Bordeaux*, aizkaru koncepcijas skice). Jebkurš zīmējums zināmā mērā ir realitātes abstrakcija, un autors var izvēlēties, ko tieši zīmējumā rādīt un kā to attēlot, lai visefektīvāk nodotu savu vēstījumu skatītājam. Noņemot visu lieko informāciju, ideju var paust arī ar dažām līnijām, turklāt zīmējumā telpu var attēlot gan plāna skatā, gan pretskatā, gan perspektīvā vai aksonometrijā, gan arī jebkādā citā veidā, pēc autora ieskatiem.



Tomēr, lai kādas būtu brīvas rokas zīmējuma priekšrocības, līdztekus skicēšanai projektu jau dizaina procesā ir pamazām jāskicē arī rasēt, jo **tikai precīzā rasējumā būs iespējams pārliecināties, ka ieceres**

patiešām ir arī realizējamas. Tas nozīmē, ka rasējumi nav tikai prezentācijas, bet arī dizaina instrumenti. Neprofesionāļiem nereti ir grūti *lasīt* plānus, griezumus un sienu notinumus, taču interjera dizaineram ir jāprot ar tiem veikli operēt, lai savu projektu varētu darīt saprotamu darbu veicējiem.

Lai gan mēdz būt nedaudzki izņēmumi, tomēr interjera projektu būtībā nekad nerasē dabiskā izmērā jeb 1:1, tāpēc ir svarīgi izvēlēties pareizo mērogu. Mērogam jābūt tādā, lai pēc iespējas vairāk informācijas varētu iekļaut pēc iespējas mazāka izmēra rasējumā, vienlaikus saglabājot salasāmību. Ierastākie mērogi ir 1:100, 1:50, kas izmantoti telpu plāniem, un 1:20, 1:10 – mēbelēm un citiem detalizētiem risinājumiem, piemēram, dažādu materiālu salaiduma vietām u. tml. Mērogs 1:100 nozīmē to, ka viena vienība rasējumā atveido simts tādas pašas vienības dabā (piemēram, 1 cm rasējumā ir 100 cm jeb 1 m dabā).

Rasējot ar datoru, to dara mērogā 1:1 un rasējumu samazina, veicot izdrukā. Ir svarīgi jau rasēšanas laikā paturēt prātā iecerēto izdrukas mērogu, lai rasējuma detalizāciju veidotu atbilstīgu tam un nepārbļīvētu lapu ar informāciju, kas izdrukā būs grūti salasāma. Savukārt rasējot ar roku, ērtības labad var izmantot mērogu lineālu, uz kura mērvienības var nolasīt dažādos mērogos.



Interjera dizainā lielākoties lieto šāda veida rasējumus: plānus, griezumus, sienu notinumus un detaļu (mēbeļu, iekārtu u. tml.) rasējumus. Rasējumu noformēšanas principus un vispārpieņemtos apzīmējumus iespējams atrast dažādos avotos (piemēram, grāmatā *The Interior Design Reference & Specification Book*, C. Grimley, M. Love, Rockport Publishers, 2018), tomēr jāņem vērā – kaut arī pastāv zināmas konvencijas, dažādās valstīs izmanto nedaudz atšķirīgus simbolus un atveidošanas paņēmienus. Tāpēc šajā mācību kursā daudz svarīgāk par noteiktu apzīmējumu apguvi ir trenēt skolēnu loģisko domāšanu. Telpa rasējumos jāatveido tā, lai tā būtu saprotama visās tās dimensijās, – turklāt ne vien pašam autoram, bet arī citiem cilvēkiem, arī neprofesionāļiem.

Plānā telpu attēlo no augšas, līdzīgi kā kartē. Atkarībā no tā, kas projektējams, tajā **var būt redzama vai nu telpu grupa ar sadalošajām starpsienām, vai viss ēkas stāvs ar starpsienām un arī ēkas ārējām sienām, vai arī tikai viena telpa** – tādā gadījumā telpas perimetrālo sienu biezumu rasējumā var arī nerādīt. Plānu var iztēloties kā horizontālu griezumam aptuveni metra augstumā no grīdas. Tajā attēlo visu, kas ir uz leju no šī griezumā. Šis augstums pieņemts tādēļ, lai plānā varētu redzēt, piemēram, logus, kuri parasti atrodas aptuveni 90 cm no grīdas, un mēbeles, kuras stāv zemē. Savukārt mēbeles, kas ir augstāk, piemēram, pie sienas piekārtus plauktus, plānā attēlo ar raustītu līniju. Tomēr jāatceras, ka šis viena metra augstums ir nosacīts un, lai saprastu, ko plānā zīmēt un ko nē, jāizmanto veselais saprāts. Piemēram, ja logi telpā ir 1,2 m augstumā no

grīdas, tad, tos neattēlojot, radīsies nepareizs priekšstats par telpu. Taču vienlīdz neskaidri plānā izskatīsies arī šauri lodziņi, kas ir kaut kur pie griestiem, augstu virs cilvēku galvām, tāpēc tos labāk nezīmēt. Tas pats attiecināms uz mēbelēm: ja tās stāv zemē, bet ir augstākas par vienu metru (piemēram, skapji), tās jebkurā gadījumā rāda pilnā apjomā no augšas, nevis griezumā. Nevajag mēģināt visu telpu atveidot tikai plānos vien. Ne velti ir pieņemts izmantot dažādus rasējumu tipus, kuri cits citu papildina, lai telpa būtu saprotama visās tās dimensijās. Visus rasējumus vēlams papildināt ar skaidrojošām piezīmēm it visur, kur tas šķiet nepieciešams.

Sienu notinumi attēlo interjera vertikālās plaknes jeb sienas. Atšķirībā no plāniem notinumos nekad nerāda sienu, grīdu un griestu biezumus (tie nav kā griezumam cauri ēkai), bet tikai sienas plakni pretstatā no viena telpas stūra līdz otram. Arī šajā gadījumā jāiztēlojas, ka zīmējuma plakne ir apmēram viena metra attālumā no sienas. Tātad tajā būs redzami logi, durvis un mēbeles, kuras ir pie sienas. Arī šajā gadījumā viena metra attālumam ir nosacīts, un notinumos jāredz tikai tas, kas telpas uzbūvi padara skaidrāku. Ja kāda mēbele, piemēram, galds vai dīvāns, ir uz šīs nosacītās līnijas, jālemj, vai to attēlot pilnā apjomā vai neattēlot vispār, taču nekad griezumā.

Griezumam savukārt ir kā vertikāla plakne, kas šķērš ēku. Griezumam plaknes projekcija uz grīdas kā līnija ir jāizēīmē plānā, ar burtām abos galos norādot virzienu, kurā no tās skatās. Griezumā atšķirībā no notinuma redzami arī pāršķēlto sienu, grīdu un griestu biezumi, turklāt griezumam vietu var izvēlēties

jebkur, tai nav jābūt noteiktā attālumā no sienas. **Griezumam parasti zīmē, lai attēlotu vairākas telpas un pat vairākus stāvus vienā rasējumā.** Šis rasējuma veids ir ļoti svarīgs arhitektūrā, jo parāda dažādu ēkas telpu savstarpējo novietojumu. Interjera dizainā to izmanto retāk – tikai tad, ja griezumam patiešām nepieciešams, lai telpu uzbūvi un projektu padarītu saprotamāku.

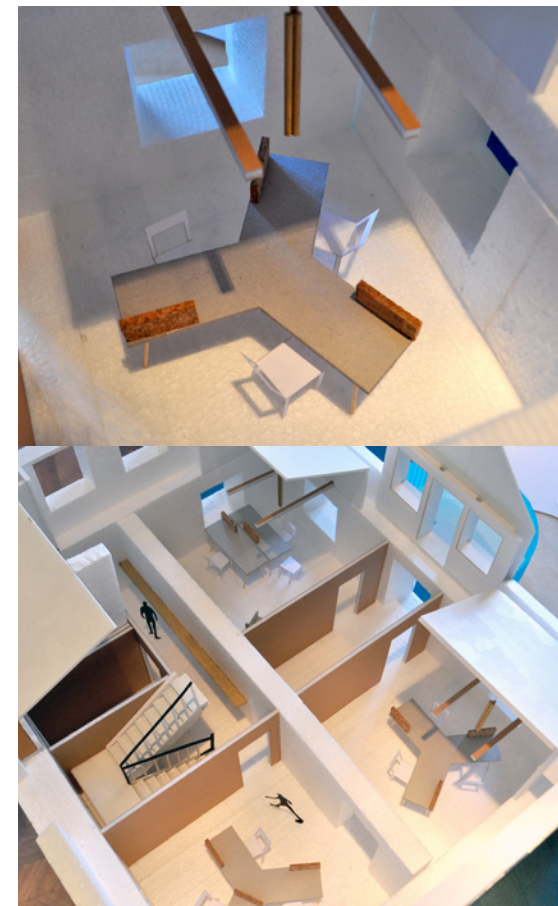
Maketēšana un vizualizēšana

Rasējumi ir neaizstājami interjera dizainā – bez tiem projektu nebūtu iespējams ne izstrādāt, ne attēlot, ne realizēt. Tas ir arī ļoti tehnisks medijs. Projektētāji un būvnieki rasējumus saprot ļoti labi, taču pasūtītāji parasti vēlas redzēt realitātei vairāk tuvinātu atveidojumu, ar ko būtu iespējams gūt pilnīgāku priekšstatu par gaidāmo rezultātu.

Ir dažādi prezentācijas rīki. Ideāli, ja tie vienlaikus ir arī instrumenti, kas pašam dizaineram palīdz attīstīt projektu (līdzīgi kā visi iepriekš aprakstītie darba formāti). Topošajiem dizaineriem vēlams sākt ar mēroga maketi, kas izgatavoti paša rokām no maketēšanai piemērotiem materiāliem. Vispieejamākie ir dažādi kartoni (presētais vai putu kartons) un papīri – tos iespējams iegādāties grāmatniecās un kancelejas preču veikalos un modelēt, izmantojot šķēres, kancelejas nazi un PVA līmi. Arhitektu iecienīts materiāls ir arī gofrētais kartons, turklāt tas pat nav jāpērķ, jo var izmantot kartona iepakojuma kastes. Apdares materiālu un mēbeļu atveidošanas materiālu izvēlē var ļaut vaļu fantāzijai, izmantojot audumu atgriezumus, pogas, dabas

materiālus utt. Modeļi var papildināt ar cilvēku figūrām, kas palīdzēs uztvert mērogu. Šāda maketēšana ir vērtīga arī mācībās, jo palīdz attīstīt telpas izpratni.

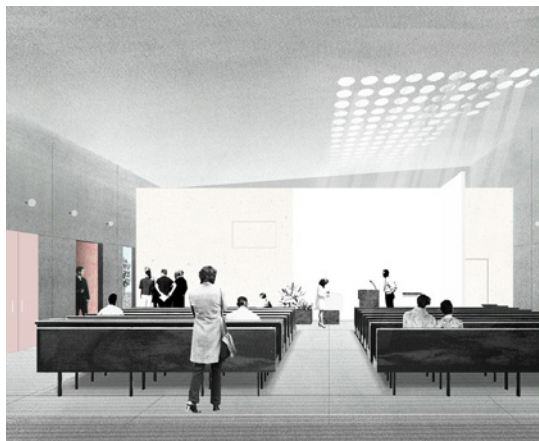
Materiālā izgatavots modelis ir izmantojams arī projekta prezentācijai. Daudzi pieredzējuši arhitekti un interjera dizaineri atzīst, ka **pasūtītājam parasti šķiet vieglāk uztverams tieši fizisks modelis, nevis digitāls.** Turklāt no tā var veidot arī fotoattēlus, kas pēc tam iekļaujami digitālās un drukātās prezentācijās.





Mēroga maketi interjeram un mākslas ekspozīcijai, izgatavoti no putuplasta, kartona, papīra, korķa, koka un betona, papildināti ar papīra un plastmasas cilvēku figūrām. Papīra figūru siluēti ir pašu projektētāju gatavoti, bet plastmasas figūras dažādos mērogos iespējams iegādāties mākslas un maketēšanas piederumu veikalos (modeļi izgatavoti, īstenojot *Sampling* projektus).

Modeļi var veidot arī digitālā vidē, un ar šim nolūkam paredzētajām datorprogrammām ir iespējams iegūt arī vairāk vai mazāk reālistisku modeļa attēlu. Ir interjera projektētāji, kas galvenokārt paļaujas uz šādiem modeļiem un attēliem, jo tajos iespējama maksimāla



Interjeru kolāžas, *OFFICE Kersten Geers David Van Severen*

detalizācija un ticams iecerēto materiālu atveidojums. Taču šī paša iemesla dēļ daudzi dizaineri arī atsakās veidot digitālus trīsdimensiju modeļus. Viņi uzskata, ka pārmērīgajā detalizācijā pazūd konceptuālā skaidrība un ir grūti uztvert galveno. Digitālie attēli dod ilūziju par realitāti, kas var pilnībā nesakrist ar realizēto projektu dabā, tādēļ pasūtītājs var justies pievilts. Tas nenotiks, ja komunikācija starp dizaineru un pasūtītāju ir notikusi ar abstraktākām vizualizācijām

(piemēram, skicēm vai maketa fotogrāfijām), kurās vēl ir vieta iztēlei, un izmantojot arī īstu materiālu paraugus (piemēram, grīdu segumiem, mēbeļu apdarēm, aizkariem, mēbeļaudumiem utt.), kuri 100% sakrītīs ar gala rezultātu.

Prezentācijas nolūkā mēdz gatavot arī attēlus, kas nav iegūti no digitāla vai materiālā veidota trīsdimensiju modeļa. Šādus attēlus sauc par kolāžām, jo tajos savietoti vairāki citi attēli – materiālu tekstūras, krāsu laukumi, attēli ar priekšmetiem, augiem, kā arī cilvēku figūrām. Nereti kolāžām par pamatu ņem modeļi, izmantojot tā galvenos apjomus perspektīvā, ko pēc tam papildina ar attēliem. Arī šīs vizualizācijas saglabā visai augstu abstrakcijas pakāpi, tāpēc arī tām vieglāk skatītājam nodot konceptuālo vēstījumu. Turklāt atšķirībā no digitāli ģenerētiem attēliem, kuri, ja vien nav ļoti profesionāli taisīti, nereti rada neveiklu iespaidu (it kā īsts, bet tomēr nav), šādas kolāžas nemaz nepretendē uz reālistisku efektu un ir uztveramas drīzāk kā vizuālās mākslas darbi. Kolāžas var veidot gan digitāli – grafikas un fotomontāžas datorprogrammās –, gan arī uz papīra, papildinot ar citiem materiāliem, ja tas nepieciešams.

Datorprogrammas

Interjera dizainā visbiežāk izmanto šādas datorprogrammas:

- **rasēšanai, 3D modeļa veidošanai un vizualizēšanai** – *SketchUp, AutoCad, ArchiCad, Rhinoceros*,
- **prezentāciju un divu dimensiju attēlu veidošanai** – *Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Acrobat, PowerPoint, Keynote*.

Bieži izmanto vairākas programmas – vispirms izveido digitālu trīsdimensiju modeli, piemēram, programmā *SketchUp*, tad no tā ģenerē attēlu, kuru apstrādā, piemēram, programmā *Photoshop*. Pēcāk attēlu ievieto kādā vektorgrafikas programmā, piemēram, *Illustrator* vai *InDesign*, un papildina ar paskaidrojošiem tekstiem, shēmām u. tml. Visbeidzot darbu eksportē kā *Acrobat* failu, lai to varētu nosūtīt ar e-pastu vai demonstrēt kā prezentāciju uz ekrāna.

LIETOTIE TERMINI

Dizaina process – darbību kopums, ar ko tiek izstrādāts dizaina risinājums, kas apmierina lietotāja vajadzības, sasniedz uzstādīto mērķi un atrisina identificētās problēmas.

Dizaina uzdevums (*design brief*) – pasūtītāja veidots informācijas un prasību kopums, uz kā pamata dizainers veic darbu, izstrādā projektu.

Iekļaujošs dizains (*inclusive design, universal design*) – dizains, kas bez papildu pielāgošanas piemērots un ērti lietojams visām sociālajām grupām: bērniem, senioriem, cilvēkiem ar kustību, redzes vai dzirdes traucējumiem, cilvēkiem ar bērnu ratiņiem u. tml.

Ilgspējīgs dizains (*sustainable design*) – viena no biežāk lietotajām ilgtspējas definīcijām jau kopš 20. gs. 80. gadiem ir “mūsu šībrīža vajadzību apmierināšana, neapdraudot nākamo paaudžu iespējas apmierināt arī savas vajadzības”. Tomēr jāpiebilst, ka pēdējā laikā šī definīcija ir daudz kritizēta, jo liek uzdot vairākus jautājumus, piemēram: kas ir šie “mēs”? Kas ir “mūsu vajadzības”, un par kādu “nākotni” ir runa?

Koncepcija – dizaina pamatideja, vispārīgā iecere.

Lietotājs – cilvēks, kas izmanto telpas (vai kādu citu dizaina produktu). Tas var būt telpu īpašnieks un pasūtītājs, taču tas noteikti ir jebkurš iemītnieks un viņa viesi (mājokļa gadījumā), darbinieks (darbavietā) un apmeklētājs (jebkurā sabiedriskā telpā).

Pasūtītājs – nekustamā īpašuma īpašnieks, nomnieks vai lietotājs, kura uzdevumā tiek veikta projektēšana un būvniecība.

Sajūtu vizija – kolāžas veidā apkopotas vizuālas atsauces, kas raksturo projekta koncepciju, ļauj iejusties dizaina ieceres tēlā un izprast gaidāmā interjera *noskaņojumu*.



Liene Jākobsone izglītību ieguvusi gan arhitektūras, gan dizaina jomā. Kopš 2010. gada viņa vada studiju *Sampling*, kurā izstrādā arhitektūras un interjera projektus, kā arī rīko izstādes un kultūras pasākumus par dizaina tematiku.

Liene strādā arī Latvijas Mākslas akadēmijā, kur lasa lekcijas, vada praktiskos kursus un nodarbojas ar zinātnisko pētniecību. Viņa ir vairāku publikāciju autore gan vietējos, gan ārvalstu medijos, uzstājusies ar vieslekcijām dažādās Eiropas un Latvijas augstskolās un referējusi starptautiskās zinātniskajās konferencēs.

Liene Jākobsone mācību līdzekli *Interjera dizains* vī izstrādājusi pēc IT Izglītības fonda pasūtījuma.